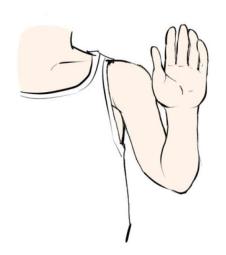


子供ウデ

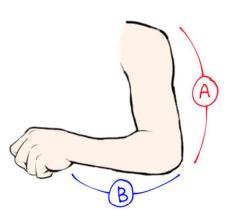


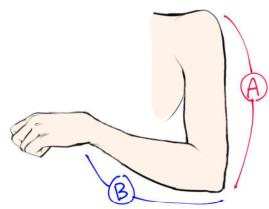
女性ウデ

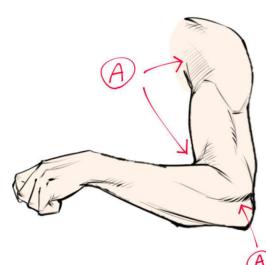


男性ウデ









- ① 子供のウデは 大人に比べて
- A B 就恢复以8
- ② 腕のりんかくを なめらかにして 節肉感もあまり出さない8

- 子供のウデェッも
- ABが長め8
- ② 腕の中に 筋肉タッチは ほぼ猫かない ほうが自然がも
- ① 腕のりんかくをカワヤクラはであるとの武骨とが出る8
- ② A みにく 勝肉の立体影、を 描くといいかも8







正面から見る構図では 外側**B**のりんかく線の方がふくらむ!

この構図の指では ツメは「三日月型」



學

人差し指が「1 番長く」 「前に出るように」描くと自然!

ツメの向き**A**は小指に行くほど

<u>指先がふくらむように</u> 描くと良いかも!

明

B



プラスするとリアル感アップ!

指先に「赤味の強い肌色」を

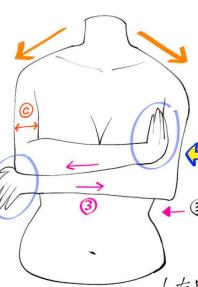
線のきわ **B**部分に 反射光を塗る!

足首の軸では

15度ほど傾いてる







①肩を落としすぎると タラレないボーズに...

②手を収める位置が 不安定すぎる...

③腕がクロスして いないので、腕組みに 見えなり・・・

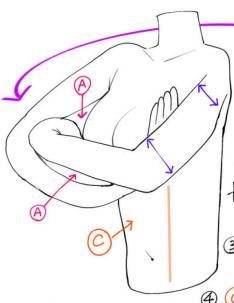
(右腕を乗りているだけに..)



②图の下から抜ける ウデはBから 4本指が出るように!

③ ウデ組みでは ○の幅が短くならない

ようにすると (Xの方はCが細くなりすぎ)



①腕がゴム人間に なってしまっている...

②Aにアキマ、を 空なと、ウデが 長くデッサンが崩れる

③腕の太さずバラバラ...

④ 〇の胴体がまっずすぎる...

上料Aは 前方向へ。 下半身图は 後方向人。

> ② ()のサデは 奥に向かて 細くなるようにく

B

B

③りのそえる指は ウデの丸みに 合わせるように8



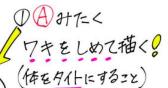
♥ ① ワキが開きすぎて 腕が長くなってしまう..

> ②ウデを組む ことに気をとられ Aのように腕先が

とがってしまう・・・

③手をめんどくさくて 消してしまう...(サボる)

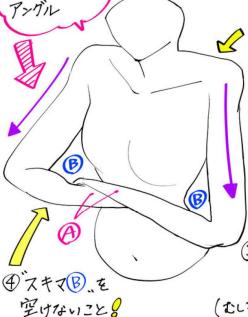
(むしろ手の描き方が/番大事?)

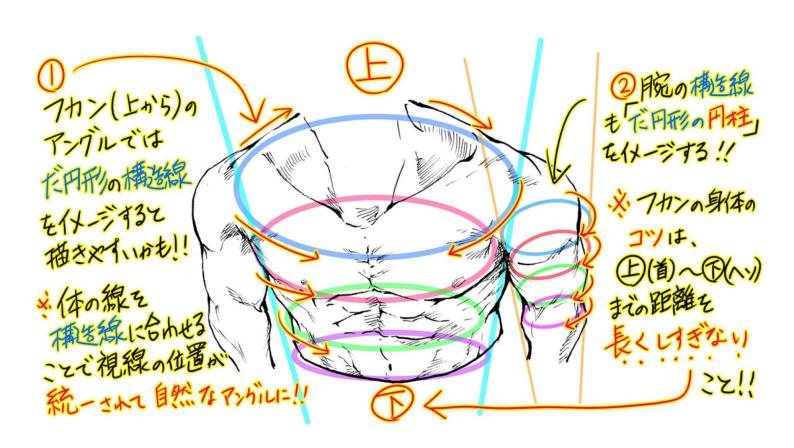


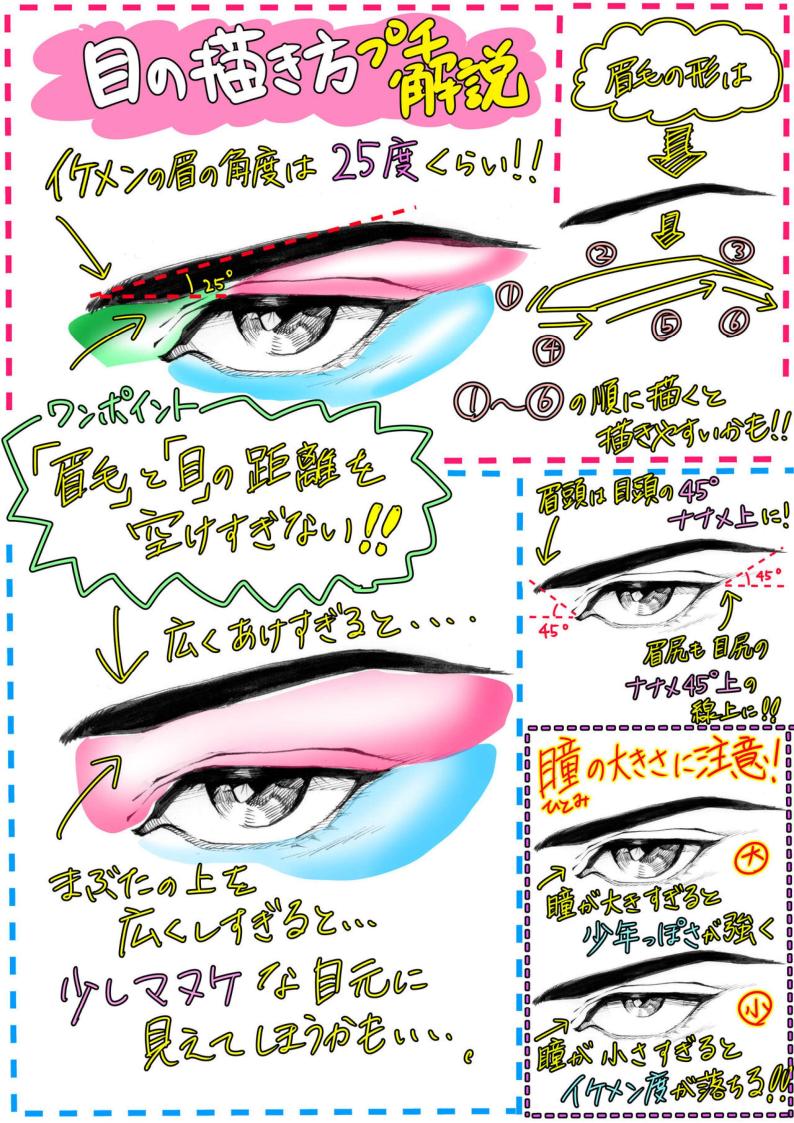
② フカン(上から)ごは

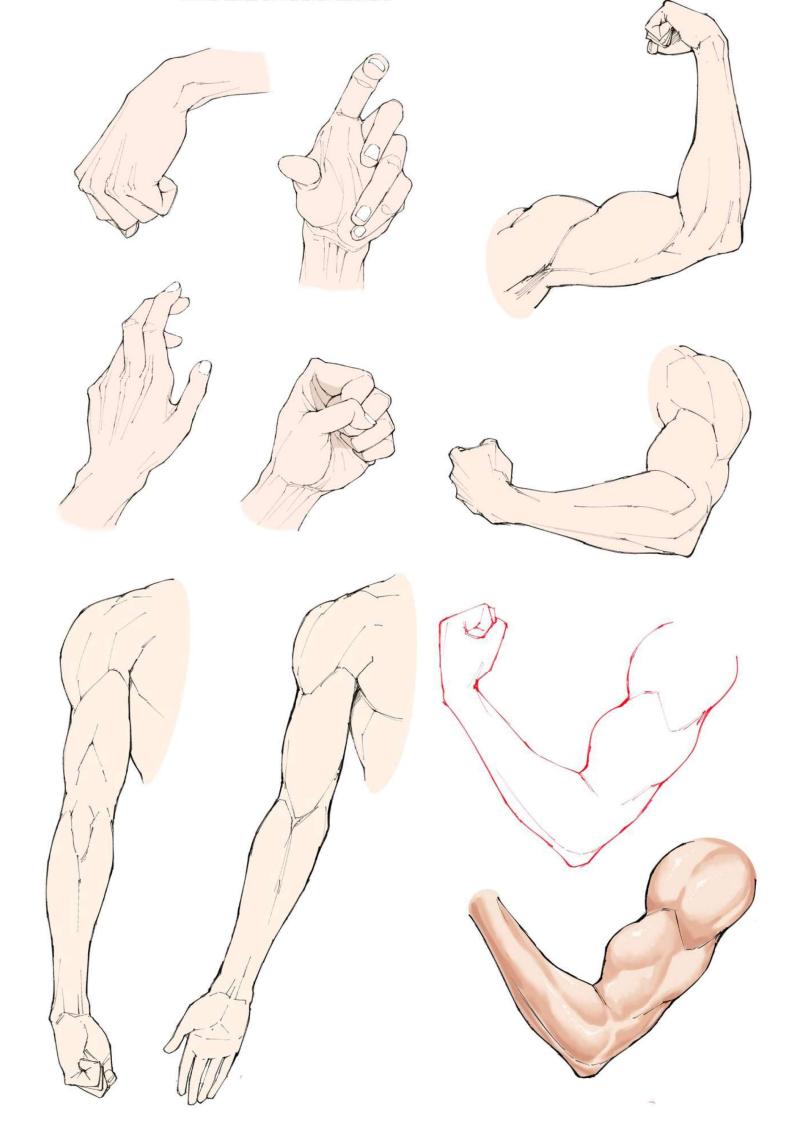
B地帯がひし形」に 737×-5"0

③ 0ラインの角度で 体を描くと全体の デッサンが整うる







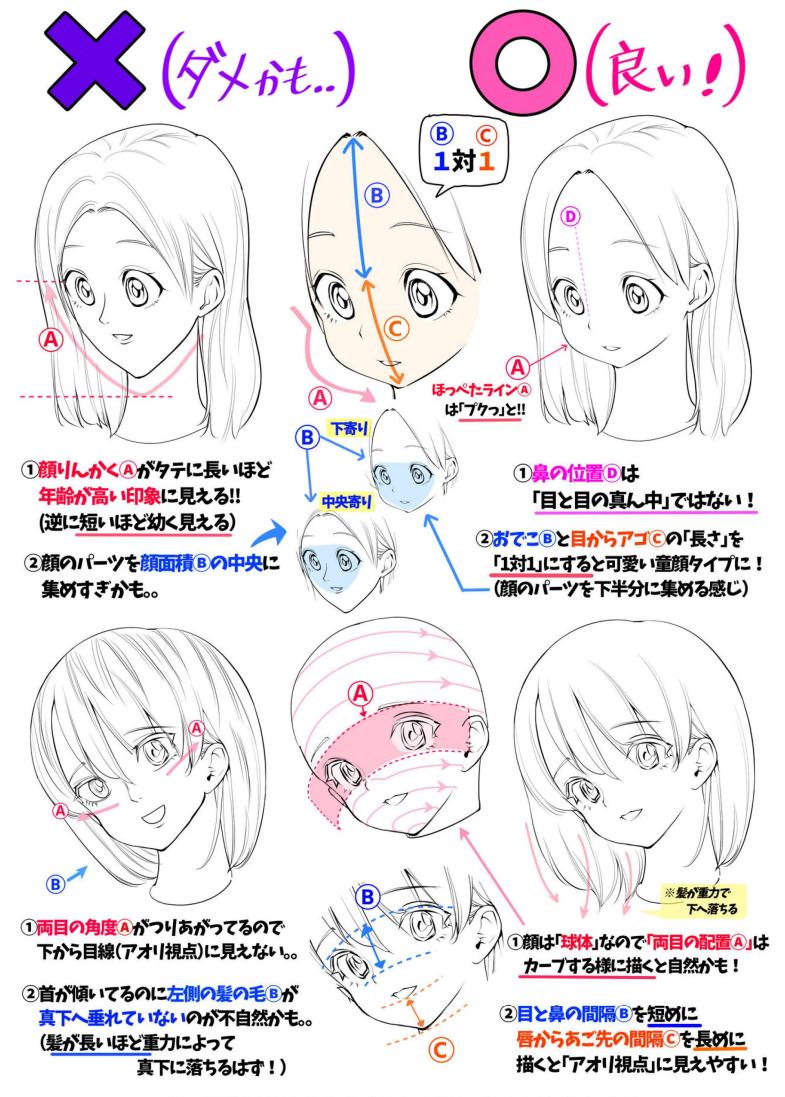


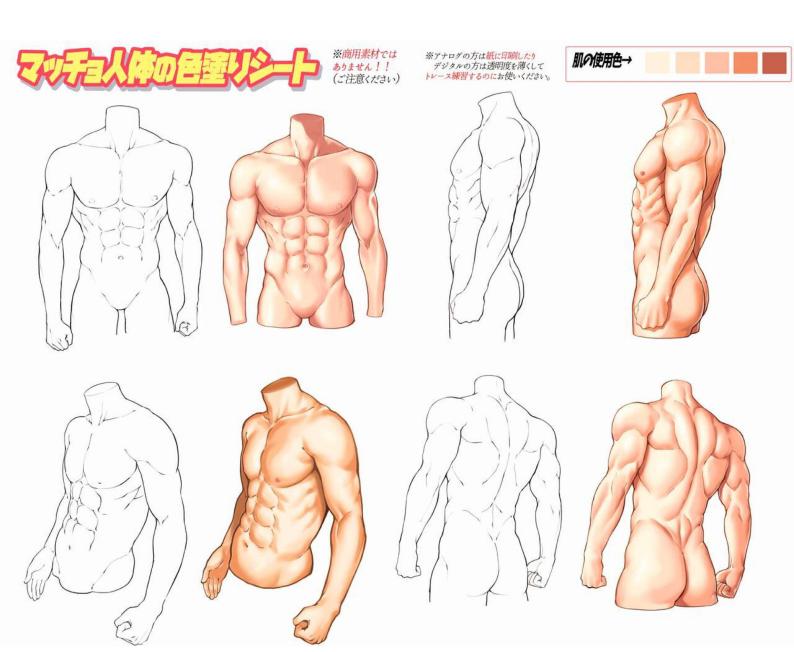






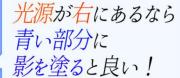














Aラインは大きくふくらむ!

®ラインは「S字型」にカーブ!

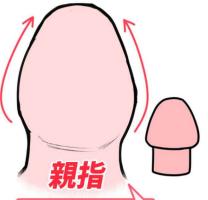
足の裏は「3つの筋肉」が合体してるイメージ!



親指と人さし指のヨコ幅は 「2対1」!

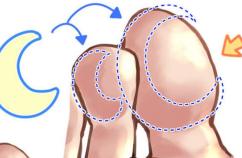


上に向かって 広がる。



上に向かって 細くなる。







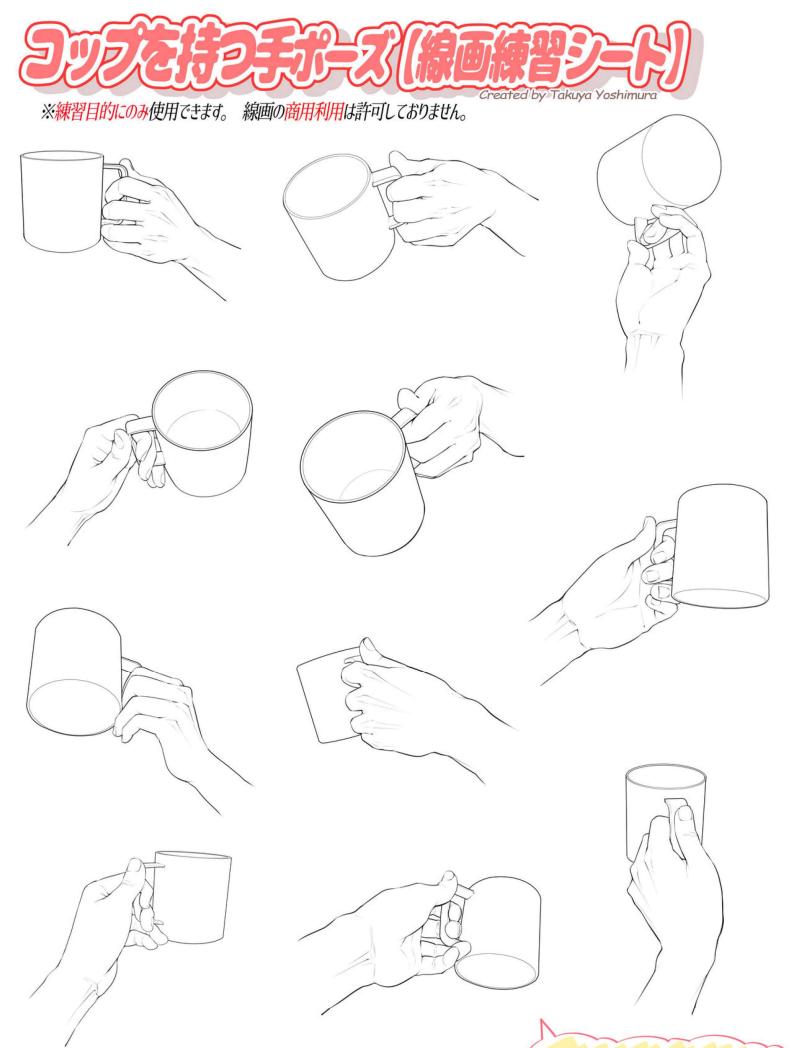
指の影は「三日月型」

指の向きは 黄色系 点Aに向かうように!

足のツヤ©は真っ白よりも 黄色系の発光カラーで 塗ると自然!





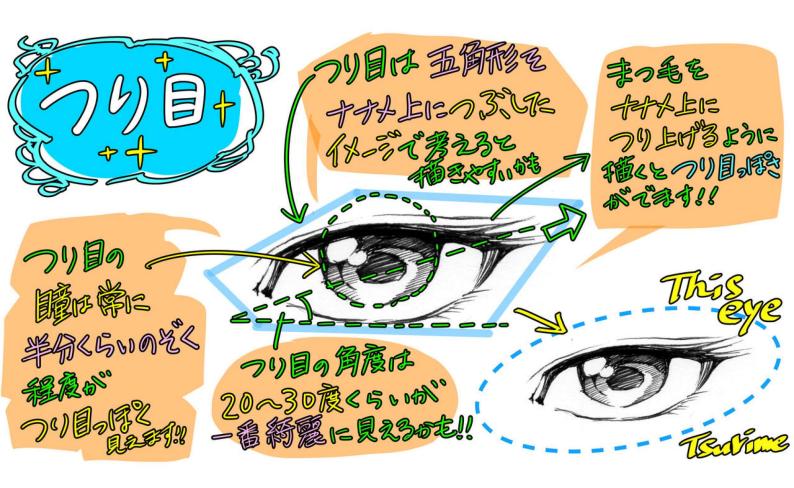


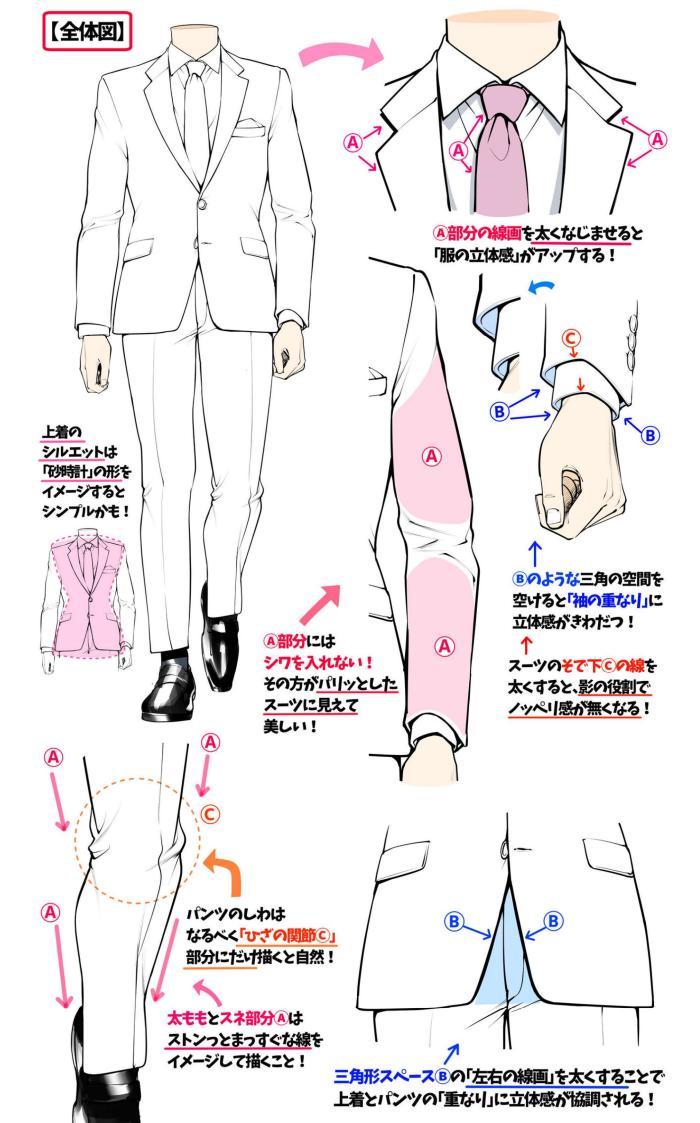
※線画はすべてPIXIVBOOTHで販売している

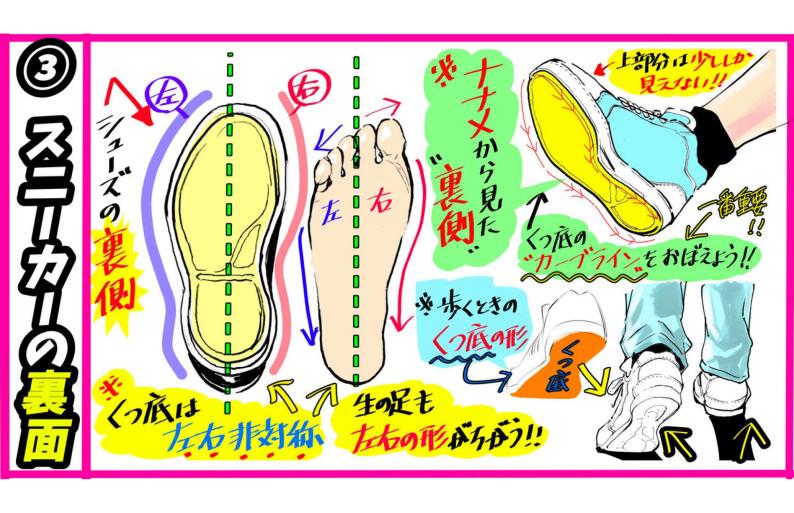
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「ラフ描きペン」で下書き、「しっとりペン」で作画してます!

線画をうすくしてなぞったり、模写したり 用紙にコピーして描く練習に使ってね!

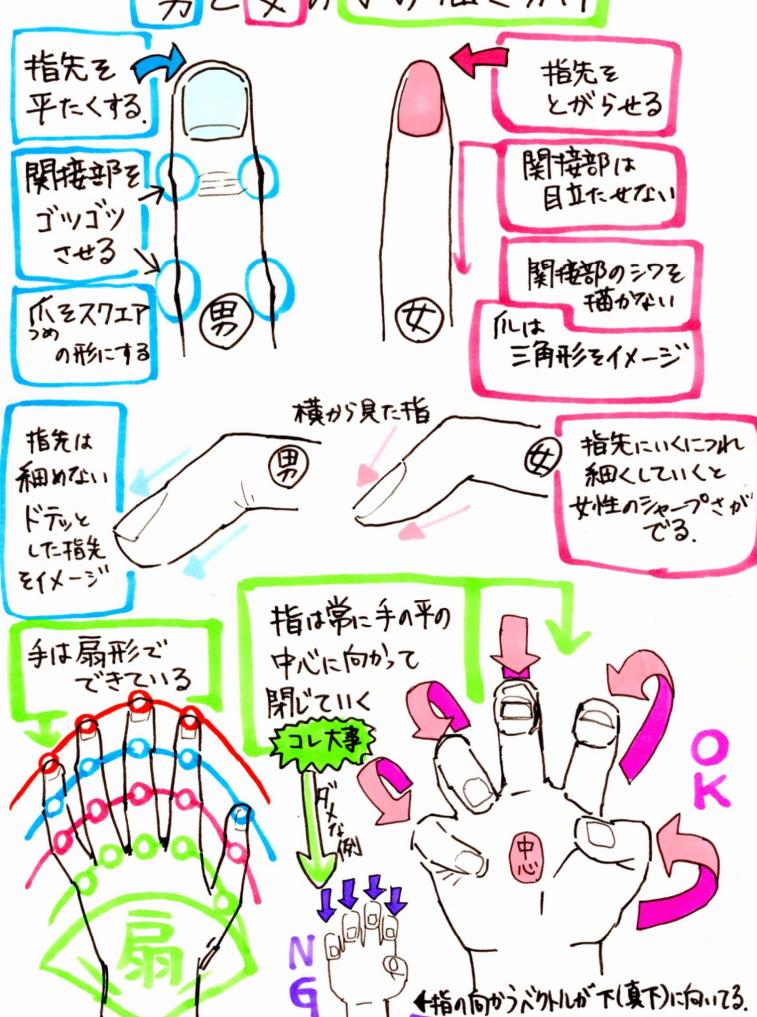








男と女の手の描き分け



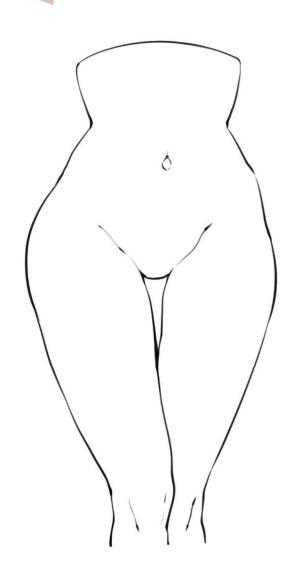
つま先部分は前に 突き出るように描く つま先の 形状は 「半月型」 つま先だけ 地面に付く 足先でふんばるときは 点線内にシワができる 足を後ろから見る構図では つま先に行くほど「小さく」 かかとほど「大きく」描く!





練習用の線画に スカートを描いてみよう!





※完成絵はPIXIVBOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」 の中の「ラフ描くきペン」で下書き、「しっとりペン」で作画をしました!

※足の線画は「オールワンブラシ」というペンで描いてます。



(0)

② 多のラインが

「スカートのなびき」が汚く

バラバラすぎて

見えてしまう・・・

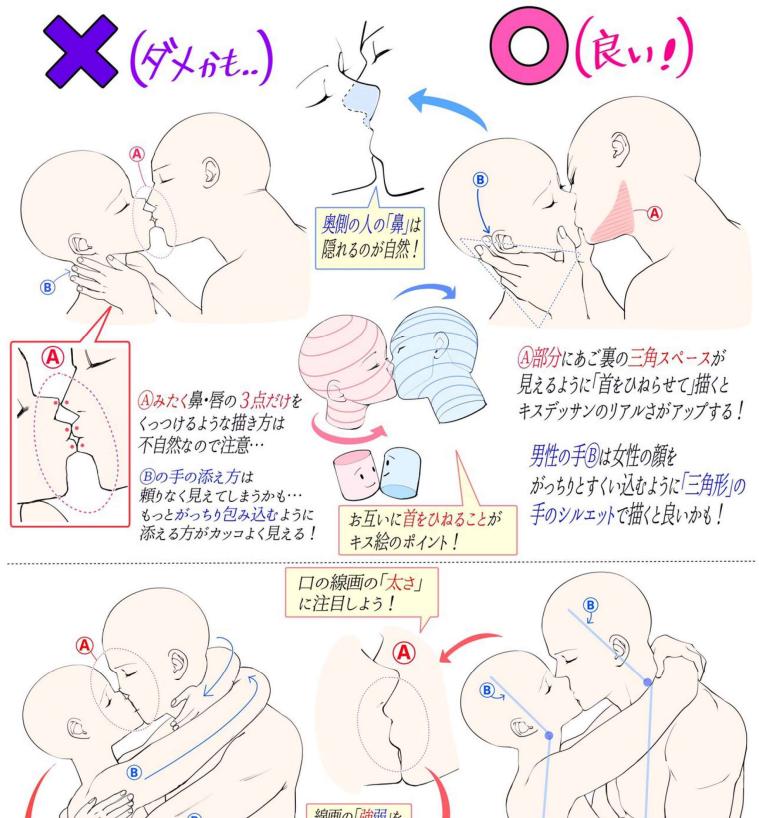
7.47°0

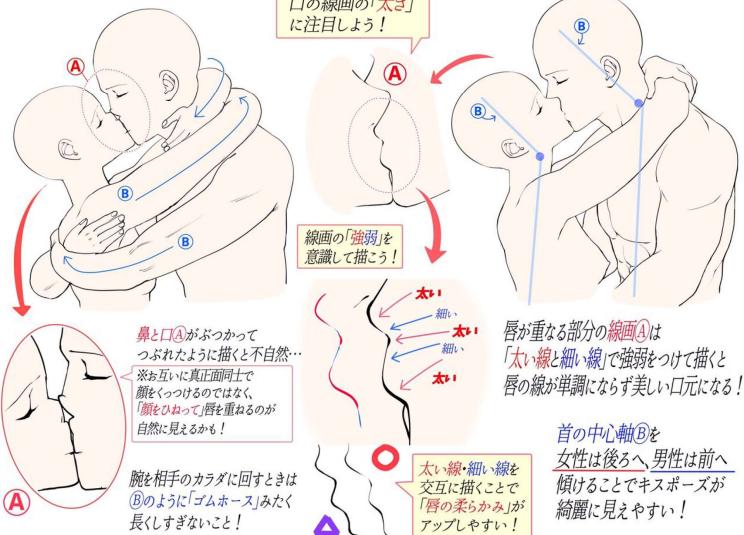
②中央のヒダで中広く

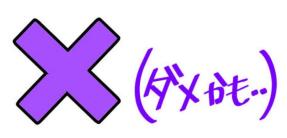
するとスカートの丸みが

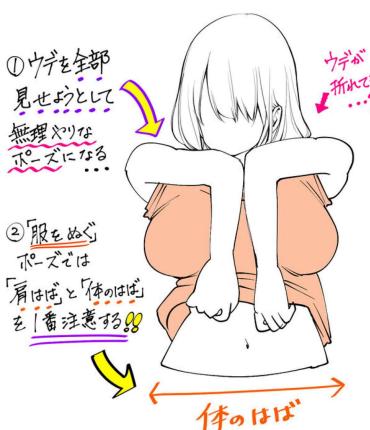
外側のヒダロウせまく

キレイに感じる?











②ウデを「バンザイ」をくすると脱ざポーズが少しつかくなる…」

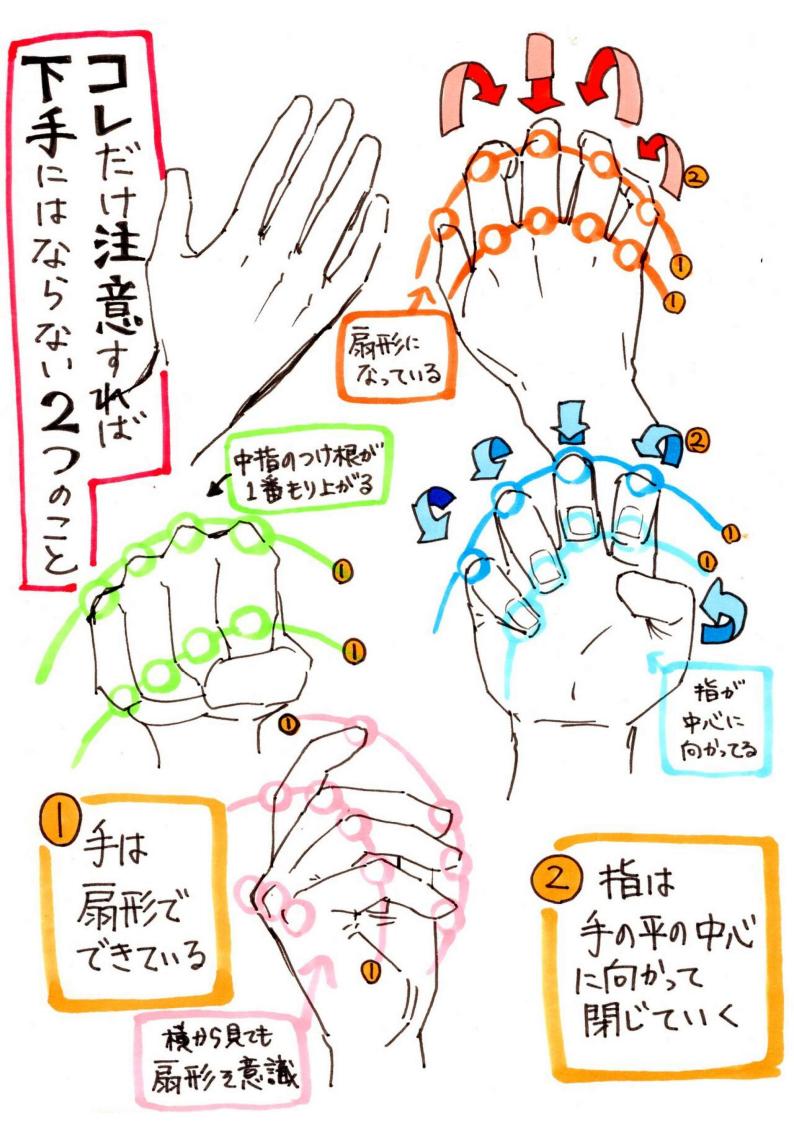


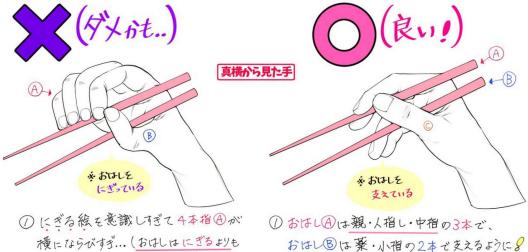




シャツの下部分(スソ)を持つように

描くとリアル80ウギはクロス80





- 指で支えるものとイメージしょう8)
- ② 親指图の曲がり方が不自然がも...
- ②親指では上・下のおはしの両方にそえるように8

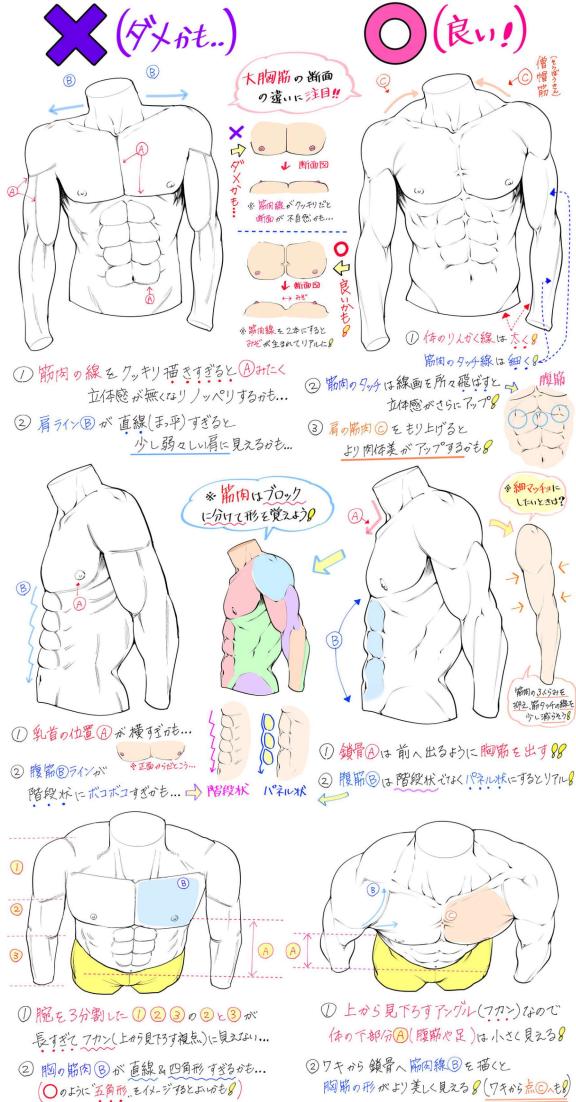


- ○指はむりに曲げようとしなくてよい... (おはしを支えるようにそえるだけ)
- ② Bのように4本指の間隔を均等に しないと手全体のバランスがおかしくなる...
- ① 白みたく3ブロックにかけて考えるとよいかも8
- ②薬指・小指は指先が少し曲がるので ツメの見え方」に注目してみよう8 (半月Dっぽりと自然)

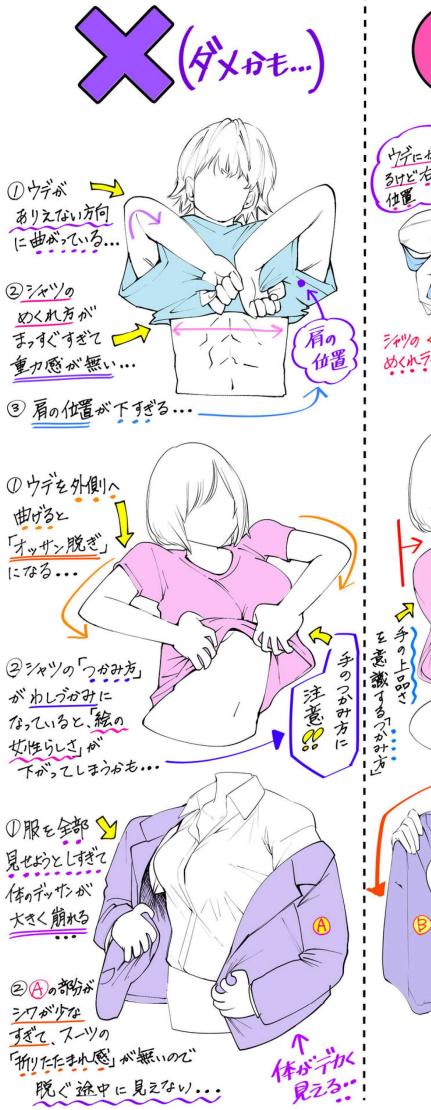


- ② フカン(上が見下3す視点)なのに おはしやチの見え方に遠近感が無い…
- 絵の架行きの遠近感がアップする8
 - ②おはし图も同じく、上から下へ向かて 細くせまく描くことでフカンに見えてくれる8





※イラストを描く上での解説です。体の構造の正否を決めつけるものではありません



(良い!)

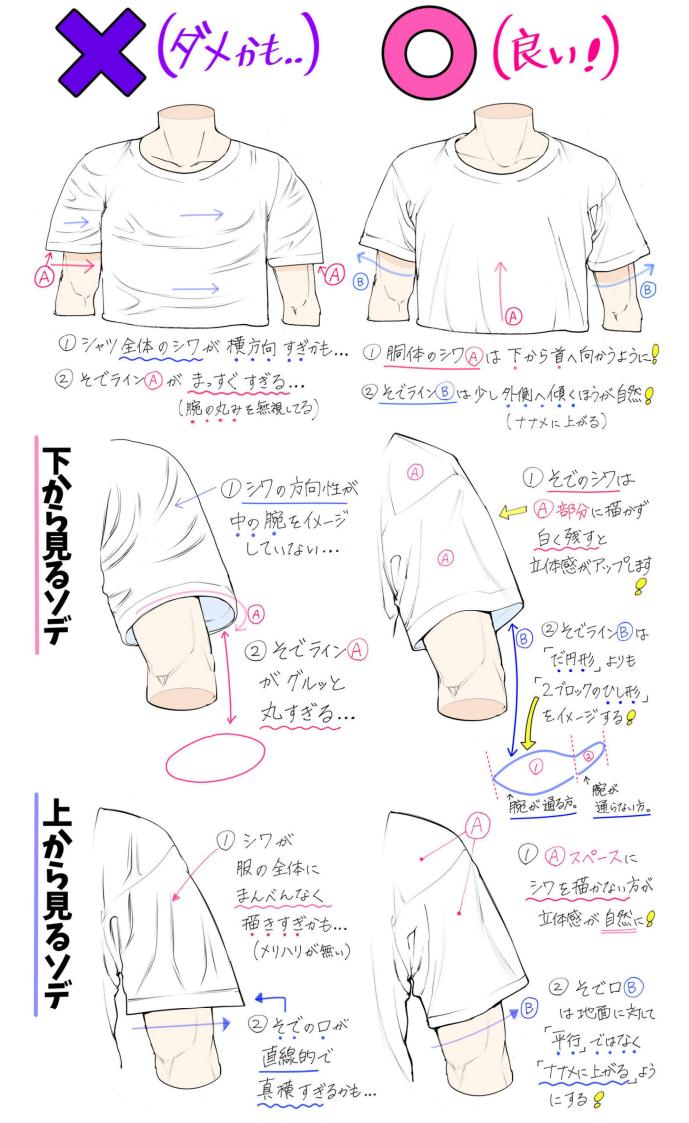


での「女性の脱ざ方」では 腕をクロス(交差) させ、ウデが横に 広がりすぎないようにこ

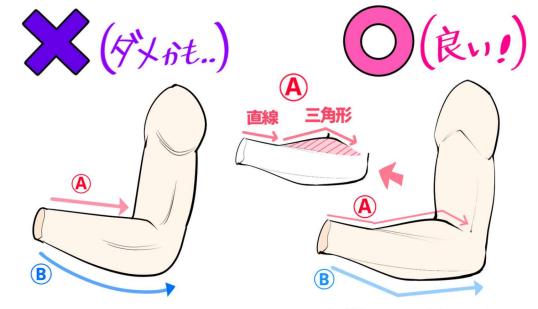
> ②女性のつかむきは 手を返して手の平」を 見せるようなうかみあ、で 描くと上品な脱ぎ方に

少しカーブンせるとリアル8

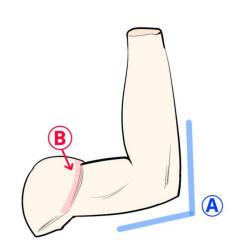




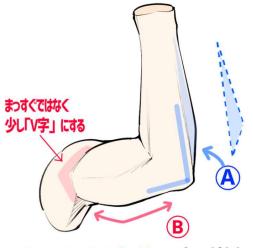




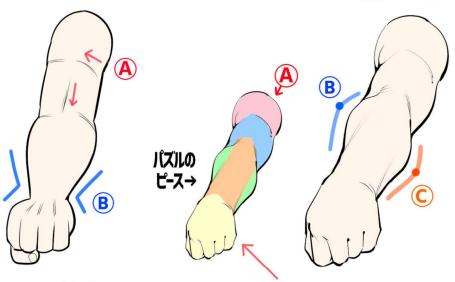
- ①Aのラインが直線すぎる
- 2Bのラインがなめらかなカーブすぎて 筋肉感が感じられないかも・・・
- 1Aラインは<u>直線+三角形を</u> イメージするといいかも!
- 2Bラインはすこし「V字」に なるように!



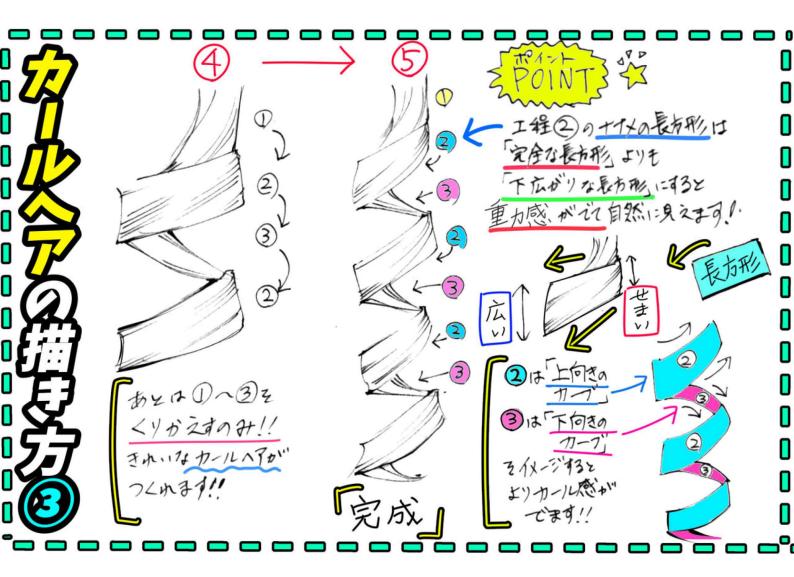
- ①ひじ部分AがL字すぎる・・・
- ②**肩の筋肉スジ**®がまっすぐ すぎるかも・・・



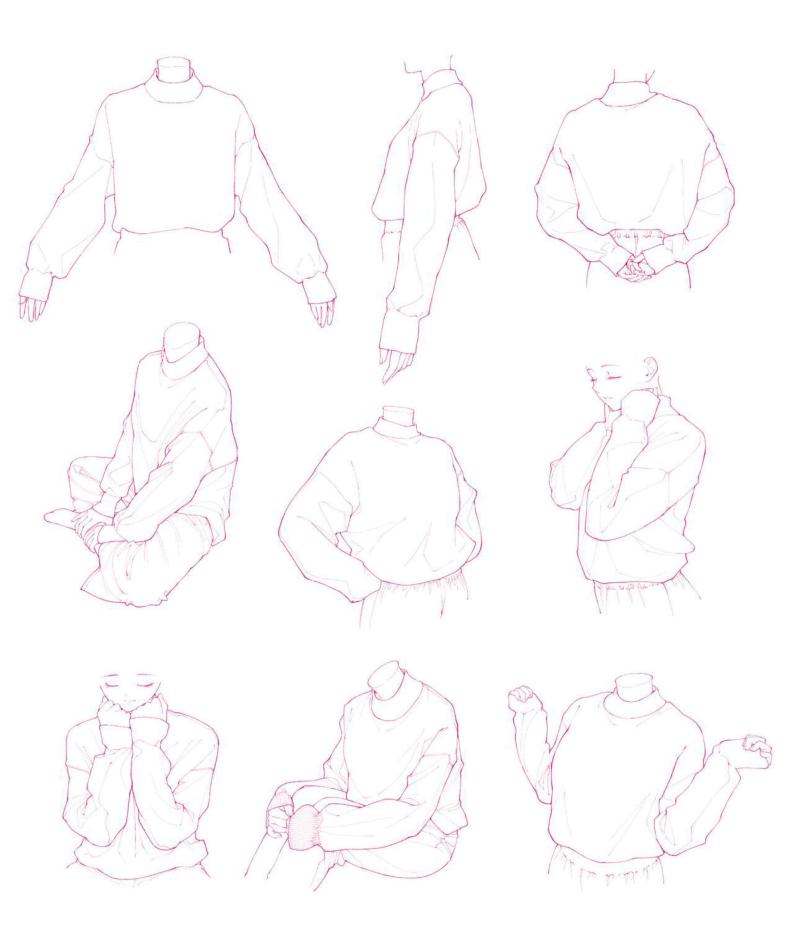
- ①むじ部分はAみたくL字の外側に 三角形がくっつくイメージ!
- ②**Bライン**はまっすぐではなく すこし「くの字」になるかも!



- ①筋肉をわける線Aがまっすぐすぎて 立体感ゼロになってるかも・・・
- ②手首部分®がくびれすぎてて 不自然かも・・・
- ①筋肉どうしはみ†こくパズルのピース みたいなイメージでつながっている!
- ②腕ラインの®と©の線は もり上がる位置が左右で違う!





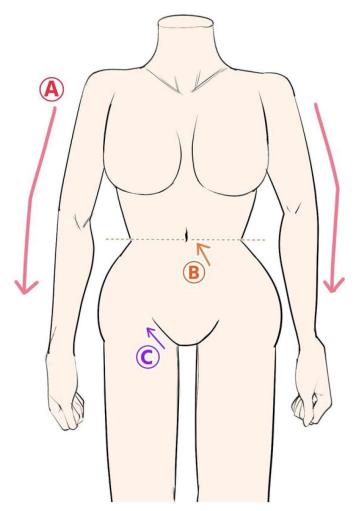


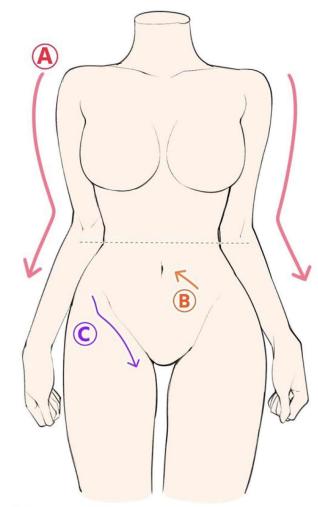
手首が内側を 向いている場合 筋肉の 向き 手の平が内側へ 向いているときは 「手首が細い」

手首が正面を 向いている場合 筋肉の 向き 手の平が正面へ 向いているときは 「手首が太い」









腕の角度Aが外へ広がって男っぱいかも…

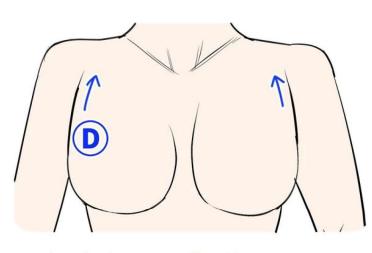
腕ラインAは内側へ「くの字」に!

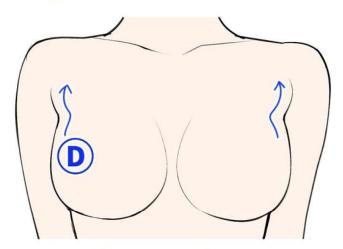
へその位置Bか高すぎるかも・・・

<u>へその位置</u>Bはくびれよりも 少し下の位置がいいかも!

Cの線が単調すぎる…

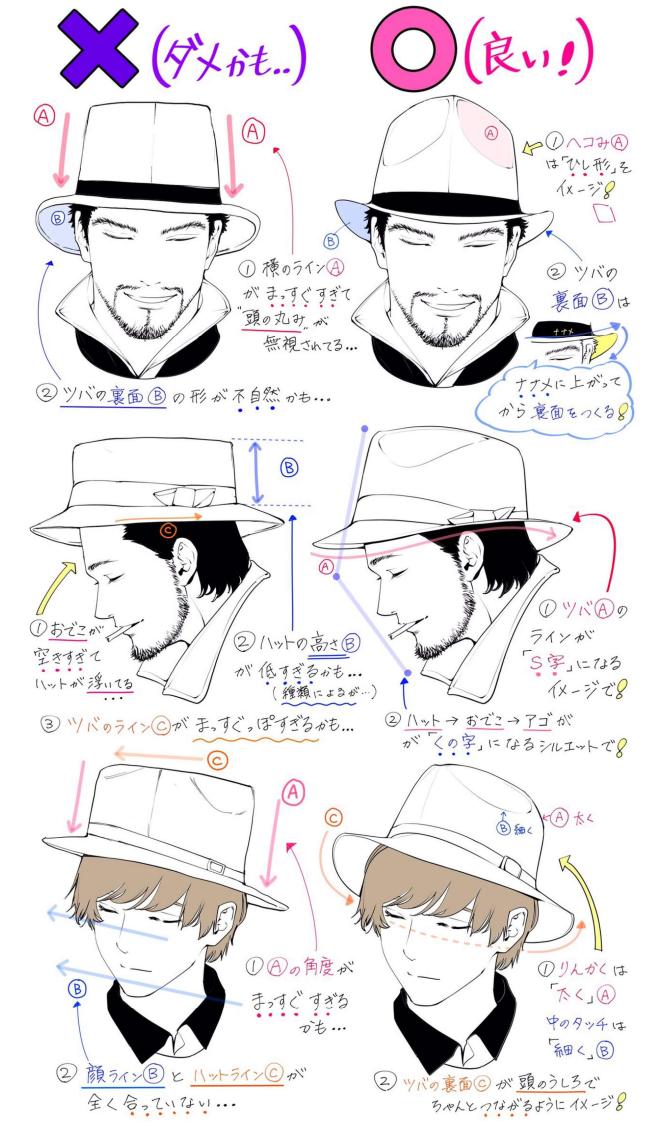
€ラインは「直線」ではない!

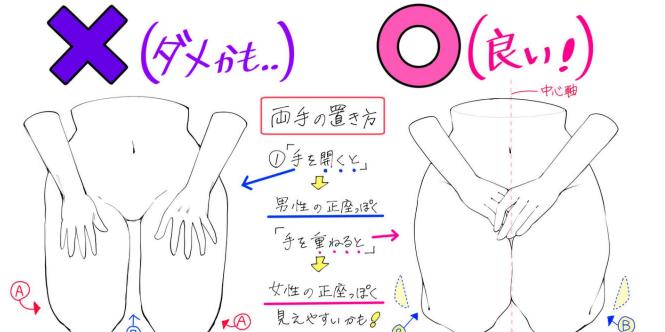




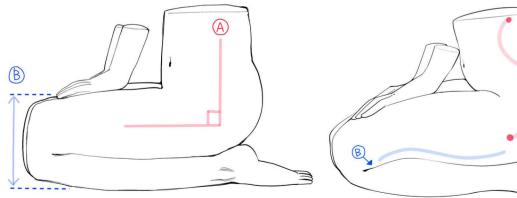
胸の外側ライン®が「まっすぐ」すぎて 「ワキの寸体感が無い…

ラインのは「くの字」にすると 「肌の柔らかみ」がアップする!

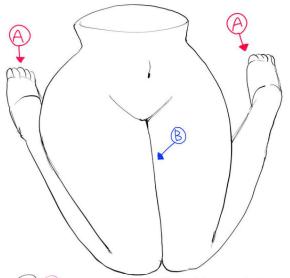




- ②一部分に上ザ下」が描かれてないので 足の立体感が弱りかも・・・
- ③ Bにスキマがあると"正座の上品さが無いかも...
- ②体の中心軸角の上で面チを重める。
- ③ヒザのB部分に三角形のヒザ下」を 描き足すとリアルタ

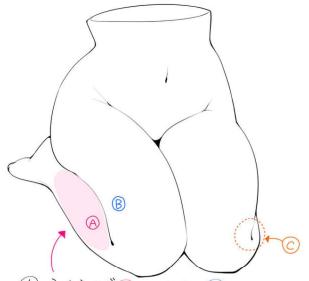


- ⑦腰(ニレ)の角度Aが直角すぎる...
- ①腰の角度のはら字」になると良いかも8
- ②ヒザの高さ圏が長すぎる...
- ②足の重なリライン園はまっすぐではなく、 「S字」にするとリアル



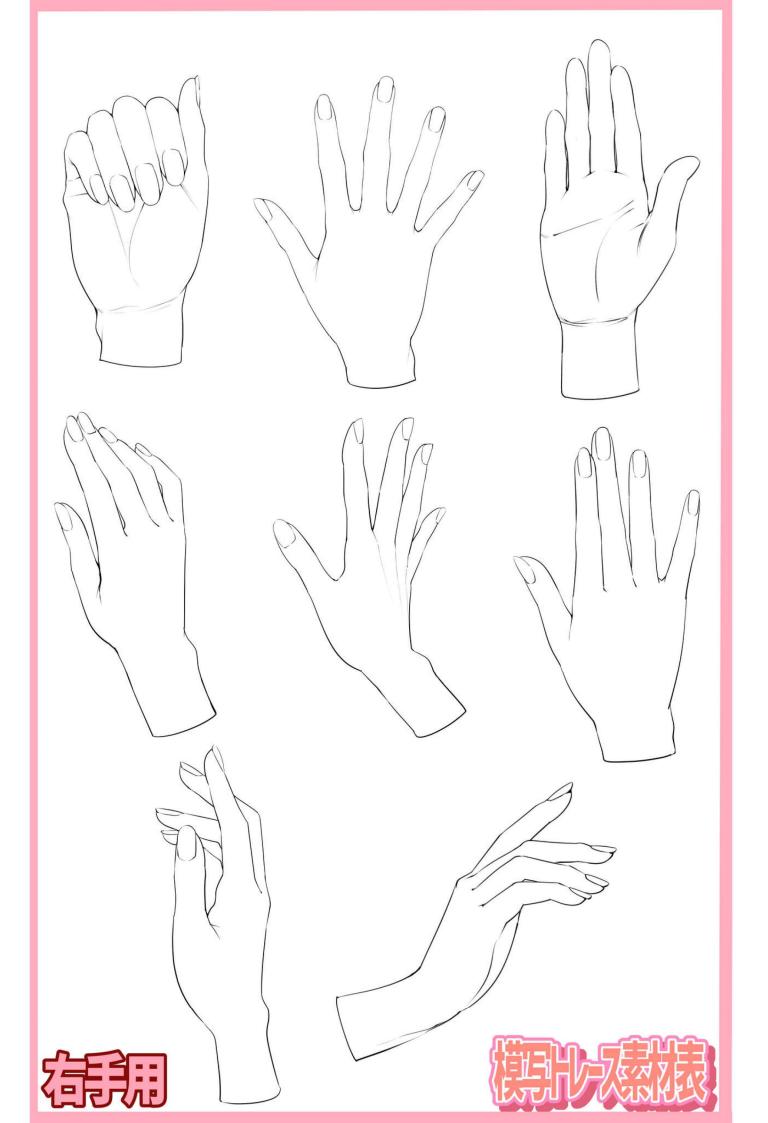
- ① A みたく足の甲傷が見えすぎると
- 正座に見えない・・・ ②太モモラインBが直線すぎて

女性の足筋肉のかわらかさ」が感じにくい...

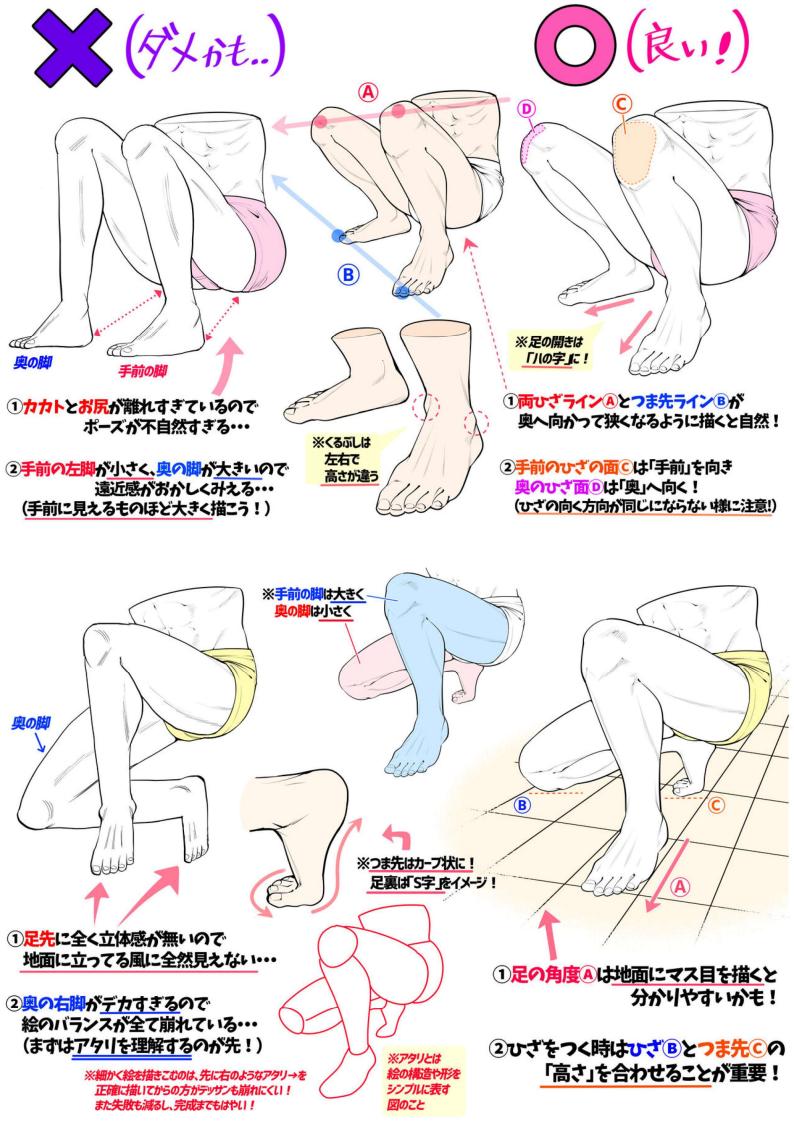


- ① ろくらはぎAがなそもBを 押し上げるように「S字」にするの
- ②ポイント○を少し、タマにすると良いかも多

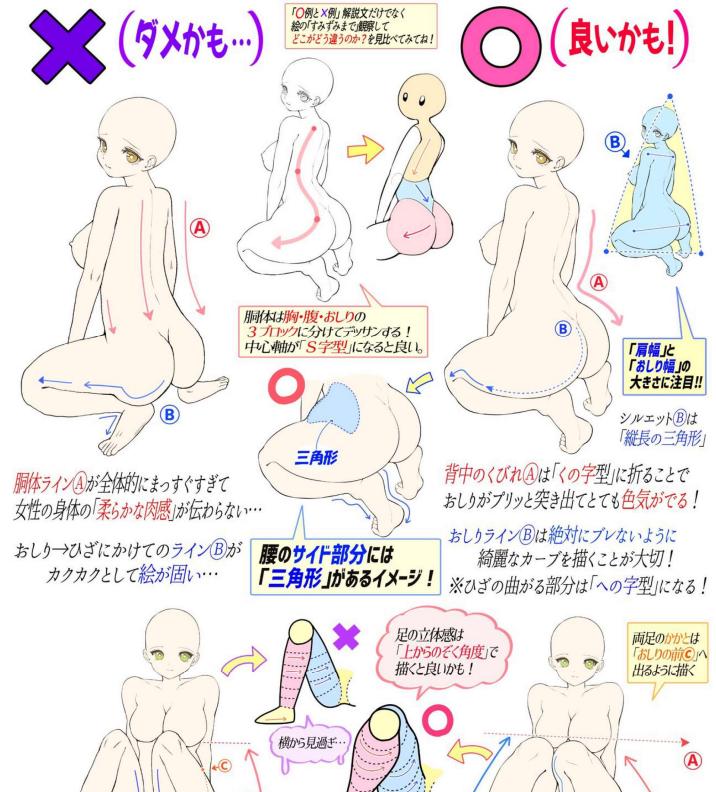


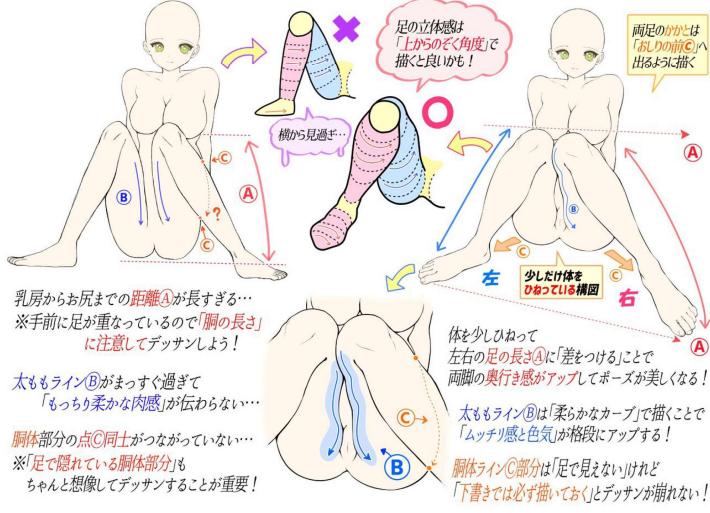






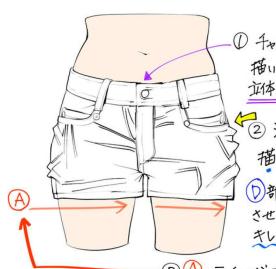
フリルを描く手順①~⑥ 1 2 3 スカートの大きさの 青い線みたく 青線の中に収まるように アタリ(ざつくり目安)を描く 「すそうインの目安線」を作る すそのりんかくの線画を描く 4 (5) 6 「タテしわ」を上に向かって 左右のすそうイトのは 腰回りにもフリルを描いて 角が外へ向くように! スーッと描く 線画が完成 完成 ふくらむ面 上向き・下向きの へこむ面 フリルスカートは ふくらむ面の方が面積が多く ふくらむ面Aとへこむ面B へこむ面はチラチラとのぞく位の の繰り返しでイメージする! バランスが自然かも! 真ん中 A フリルのりんかく線Aは端っこにいくほど「ヨコ幅がせまく タテ幅が高い」 真ん中ほど「ヨコ幅が広くタテ幅が低い」 ウラ面を見せるフリル 1 スカートのウラ面を見せたい時は「上向きのカーブ」で輪郭を描く! 方面を見せないブル ウラ面が見えなバスカートは「下向きのカーブ」でフリルの輪郭を描く 「フリルの立体感」は 色別で分けるとシンプルで陰影を塗りやすい!











① キャックの重なりが 描いてないので 立体感がうすいがも?

2 シワを全体に 描きすぎている...

(D)

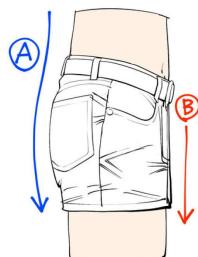
り部分をスッキリ させるとラク感が キレイに見えるがも80

③ 🛭 のラインがき,すぐすざる...

①ボタン→Aより ボタン→Bの方が 少し距離が短い。 (商品にもおが…)

② ○の「重なり」を ちゃんと似ージレス 8

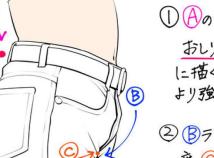
③ パンツのスソ」は
太モモの丸みに
合めせると体にフィット!



① Aのヒップラインが 直線的がると絵の 女性っぽさが出にくいかも。

② **B**のラインも まっすぐすぎる・・・

③シワが多いと ピッチリレたパシツの ムッチリレた肉感がうすれる...



① Aのラインは おしりが1番出るよう に描くと「女性らしさ」が より強まる 80

② Bラインは
一度 C 点 \ (内側へ)
引きこんだ方が
女性ラインの 気みがが
美しく見えるがも88

③ パシツの「ぬい目線(裁縫線)が 多いときは、シワを減らした方が チレイなパンツに描ける。QQ



③ ○のおいラインは丸みが命」88

① 腰の曲がるボースでなってジッパー部分は少したわむとリアル88 ② パッツのスソ」は A → B → C のように 丸みを描くと、パッツと脚が フィットした絵になります88

> ③パンツのシワは巨のような 線の窓集ポイント」や「体の曲がるポイント」から 発生するように描くと、自然なシワに一般

シンプル型



真横シャープ型



翼デザイン型



複数突起型





上にツンっ型



水棲型



蝶の羽型



悪魔デザイン型



- ① (日部分が全て前髪になってるので) * 銀行き感、がなくノッペリレて見えるかも…
- ②ポーテールの根元圏が高すぞろと不自然かも…
- ①肩目の上あたりAで髪の分け目をかつくると清楚系のかかいい前髪に8
- ②重力がかりポニーテールの高さ图は低く、東かた製では5字になるシルエットに8



- ①髪面は無造作に線を描きこみすぎ...
- ②後頭部の毛束感图が等間隔がる...
- ③ テール部分の 飛び出た短いもが 髪の美してを台無しにしているかも...
- ①髪のりんかくは太く、中の毛束線は細く、線の強弱をつけると立体感はアップ%
- ②頭頂部角の髪を少し高く盛り、生之際圏の位置は耳下がりにすると美山18



- ①後頭部の毛流れAが不自然かも… (毛流れは髪をしばるリボンの方へ向かうはず8)
- ②髪の生え際ライン圏が直線で描かれてるので髪の色はく見えないかも…
- ① Aのような「おくれ毛」をつらえすると 髪型に女性らい、柔かさが生まれる?
- ② 髪の毛のタッチは頭の中やがり圏をうすく飛ばすように描くと頭の血体感がアッフタ

《新黎和那》字》表

ラウンド型



- ・「円形」で柔らかい印象のレンズ型
- ・性格がおおらか、天然キャライメージ

ティアドロップ型



- ・「雫」の形をしたタレ目っぽいレンズ型
- ・ワイルドで豪快、おしゃれなキャライメージ

ボストン型



- ・丸みの強い「逆三角形」のレンズ
- ・人気が高く幅広いキャラに合う

ウェリントン型



- ・レンズは逆さ台形で「リムが太め」
- ・個性的で知性を感じるキャライメージ

オーバル型



- ・ヨコに長めの「たまご型」レンズ
- ・優しい印象で女性キャラにも相性〇

フォックス型



- ・細くキツネのように吊り上がった形
- ・厳格な教育ママキャラのイメージ

ブロウ型



- ・リムの上部分がかなり太い型
- ・頑固で意思が強いキャライメージ

スクエア型



- ・レンズが横長の細め「長方形型」
- ・誠実、優等生キャラのイメージ

ハーフリム型



- ・レンズの下半分にリムが無いタイプ
- ・スマート、スポーツマンで活発なキャライメージ

リムレス型



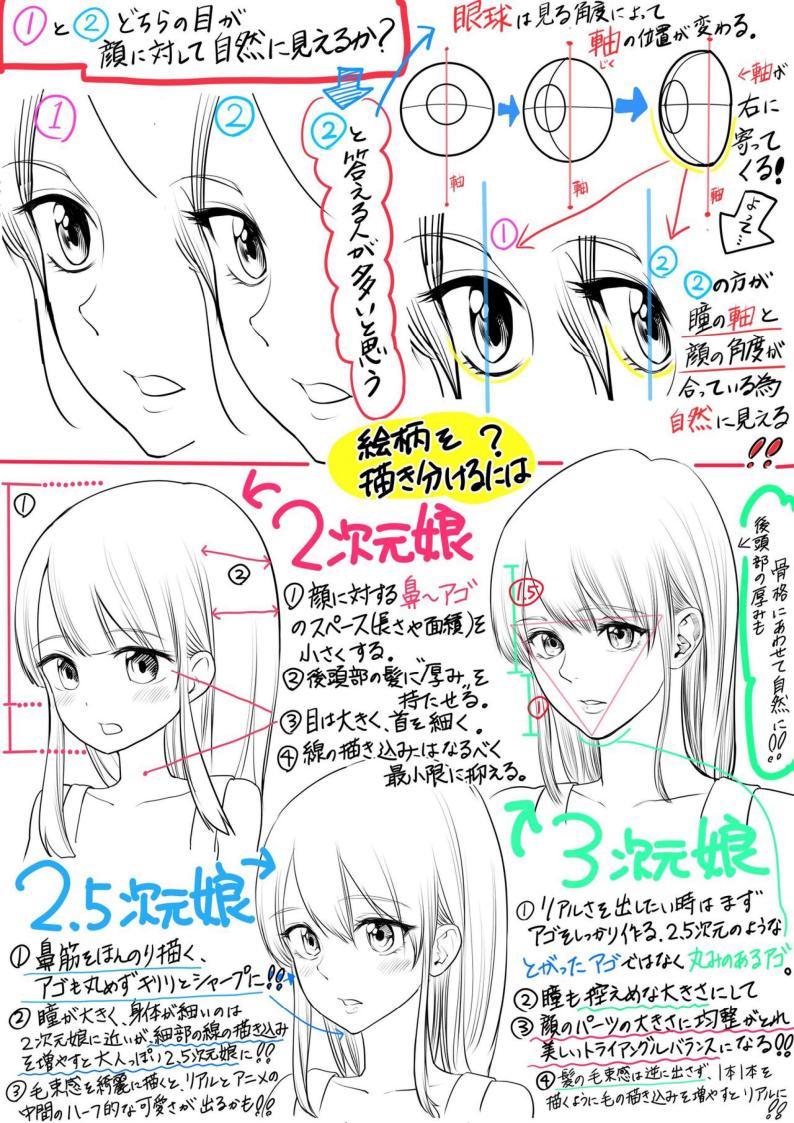
- ・リムの無いレンズのみの型
- ・スツキリした博学っぽい理系キャラ

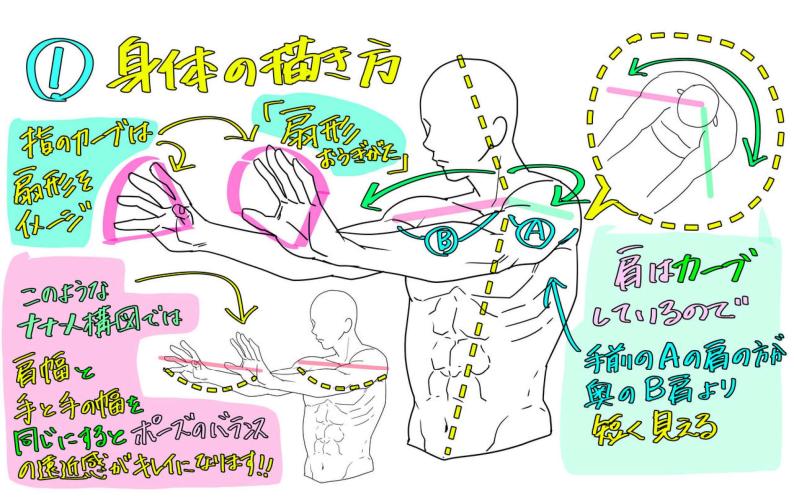
アンダーリム型

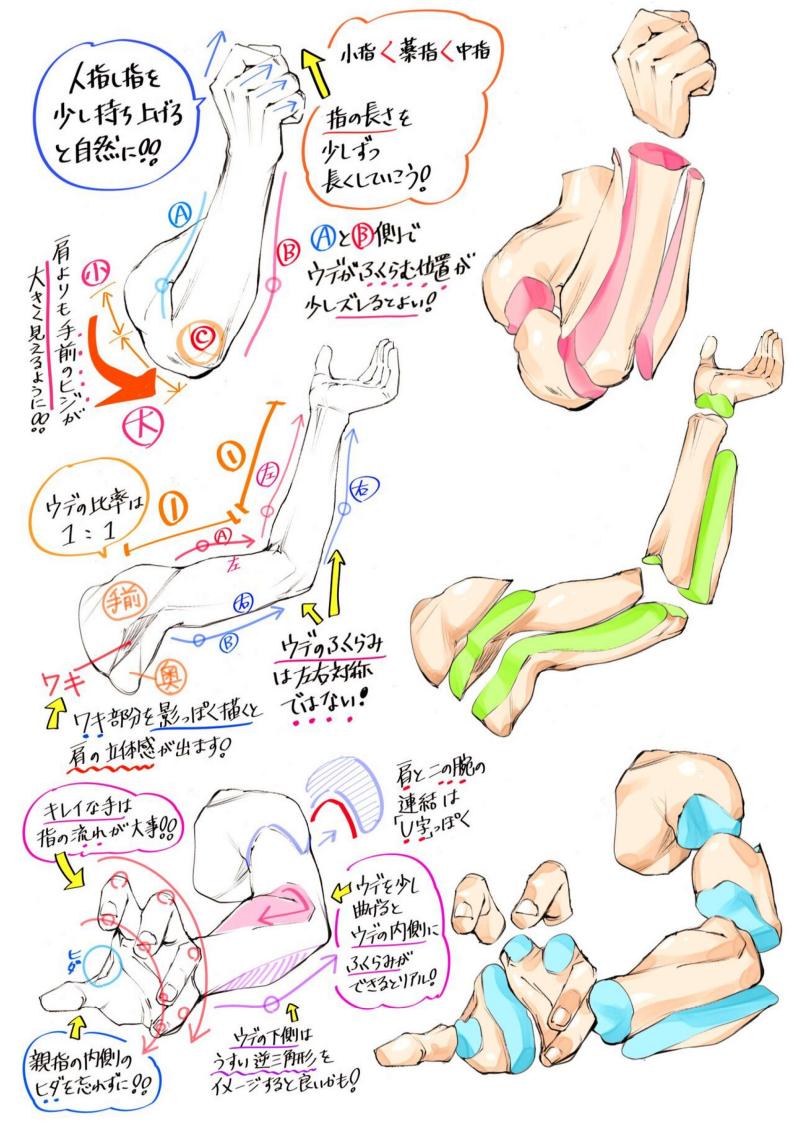


- ・ハーフリムとは逆に上半分にリムが無いタイプ
- ・個性的で目元がスッキリ見える印象





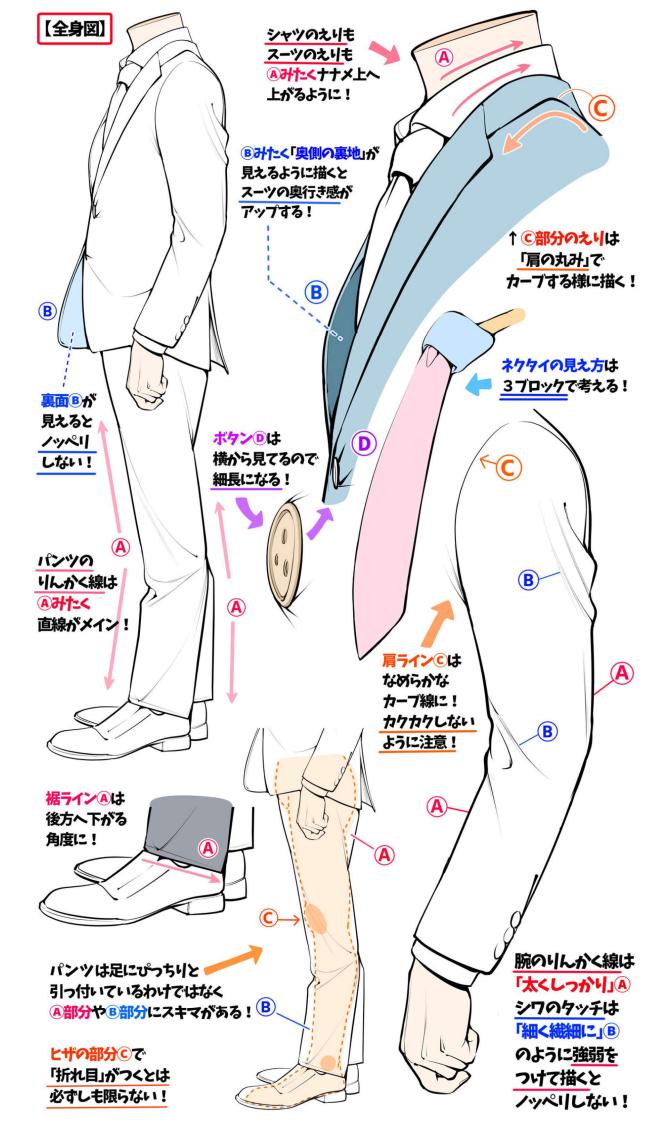






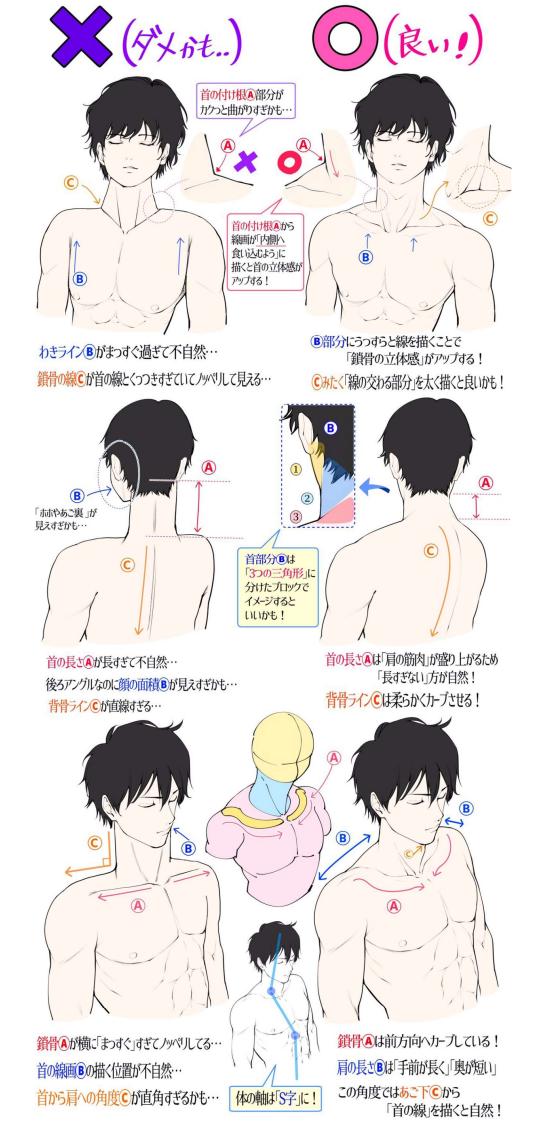








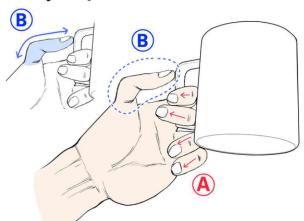






「〇例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!





4本指の向きAが「外側へ広がる」と不自然…

親指®だけが「取ってつけた」ように 浮いて見えてしまっている…



4本指の向きは<a>Aみたいに
「手の平の中心(内側)へ集まる」ように描くと自然!

親指とは「手首から始まっている」 (B部分全体が「親指」だとイメージする!

親指の方向

4本指の方向



A部分の薬指と小指が見えすぎていると「手がノッペリして見える」ので注意!

Bみたいに 3 ブロックそれぞれが バラバラの向きで描かれているので 各パーツが全て「分離 して見える… この手 人差し 小指・薬指は

ほぼ見えない

手首の

立体図形

A

A

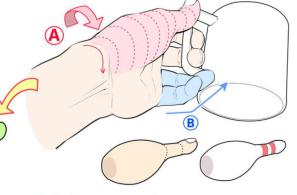
¹ この手の角度ではAのように 人差し指と中指だけ見えるのが自然!

「親指」と「ほかの4本指」は 指の腹(下面)が向く方向が違う!



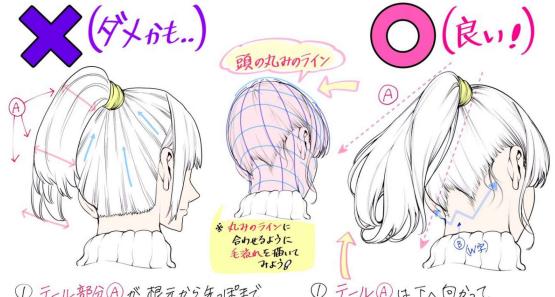
手首ライン(A)が「立体図形」を 意識できてないので、手の厚みが 感じられずノッペリして見える…

4本指®の曲がり方が一定すぎると 「絵的なリアル感」が無くなってしまう…



親指Aは点線の「丸み」を意識しながら 「ボウリングのピン型」をイメージして描く!

小指と薬指®は「くの字型」に 「ハンドルの下を支える」ように描く!



- ① テール部分Aが根元から先っぽまで 同じなさすぞろと絵が単調がも...
- ② 後頭部の毛流れが繋留めに向かって 一直線すぎので、頭の丸み、がペタンコに
- のデールのは下へ向かって 広がるようなシルエットだと美い8
- ②生え際BラインはWの字にして 繋がりがかに生え際を描くとよいかも



- ①髪のりんかく線のがまっすぐの棒線すざて 絵全体がノッペリレてしまう...
- ② ナナメ後ろから見下ろす視点なので 前髪のBラインは右側にふくらむのは 不自然がも…
- ①重力を考えると毛東Aゃんでは まっすぐ下方向へ落ちるように8
- ②テール部分のカールは上部は弱めて部は強めにすると自然にみえる8



- ①後頭部の毛流ル色がバラバラすぎる...
- ②テール部分の中に描く繋がすが、テキトーすざてペラパラに見える...
- ①後頭部の毛流れは花のつぼみのように放射状に
- ②テール部のカールは「S字」を似ーが8



〇)(良い!)



(B)

①目の角度Aが アオリ(下から) のアングルに 合っていなり・・・

(真種の目になってる)

②髪の高さBが 長すぎて、アオリアングル に見えなり...

③耳の見え方。〇が 下からの見え方」になってない ①下から見る目 はあみたいに 下まぶたが "人の字、になる。

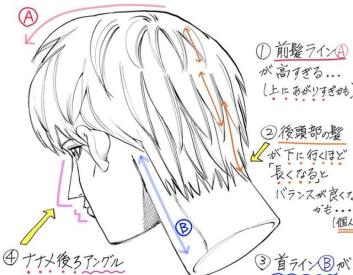


②アオリ視点(下から) だと髪の厚みりは うすく(幅がせまく)見えた方がリアルの

①アゴ裏のは 細長い三角形にり

A

③耳のタテ幅、を短く好る とアオリアングルに見える。 (のように)



にしては、目、鼻、口が

見えすぎている...

①前髪ラインA が高すぎる... (上にあがりすぎがも)

②後頭部の影 が下に行くほど 長くなると バランスが良くない

直線すぎる...

かも・・・(個人の好み)

中鼻やロは 顔面の中央。にあるので 見えない方が自然な 角度もあると意識しておこうと Dアゴとつむじを むすぶ ポインHA が高く出るように 猫くとバランス良し

> ②首元の製が (下に行くほど) 短くさせると 男性の清潔感 カバアップの

3 B 250 首スジを少し くの字」にするとリアル。

①かなり下からの アングルなのに 目と耳のタテ幅 が大きすぎる... (A) TEUE) B ② 口の角度 Bが 顔の構図に

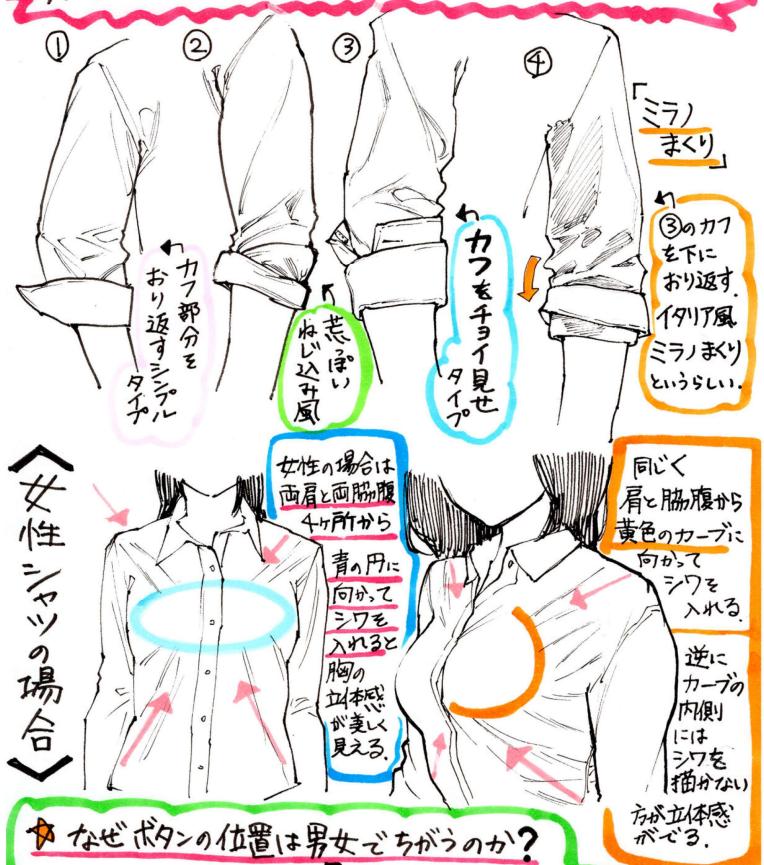
合っていなり・・・

③严凄区が 顔の骨格を無視してる アゴの形を理解にてない)

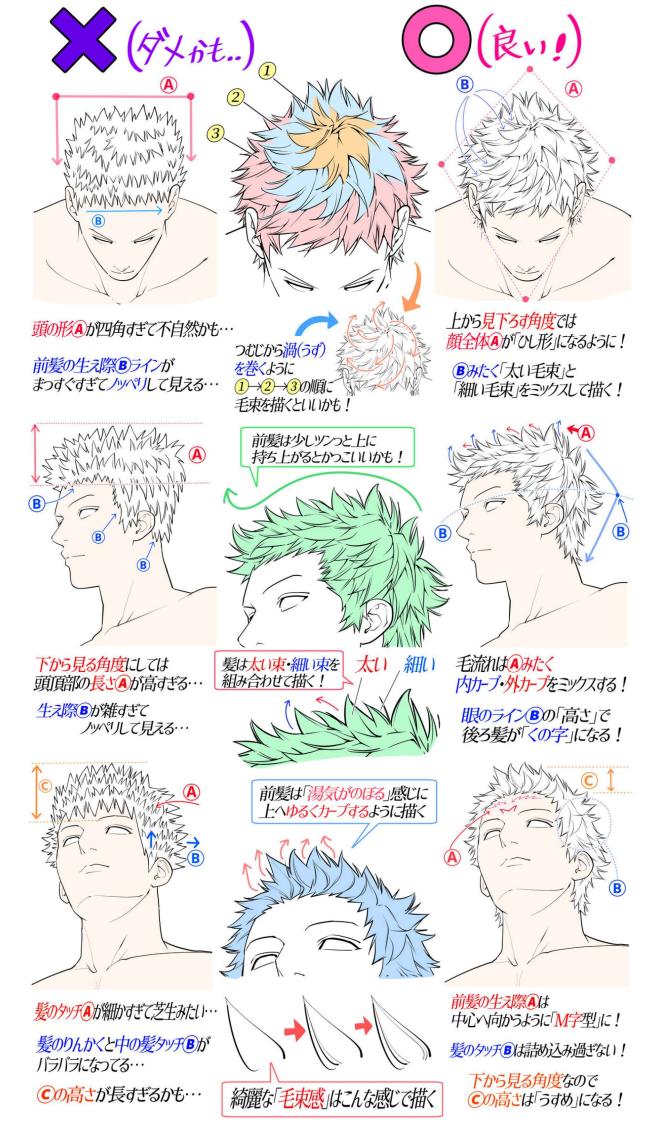


③アゴをつくる面は①②③の3面でできなる?

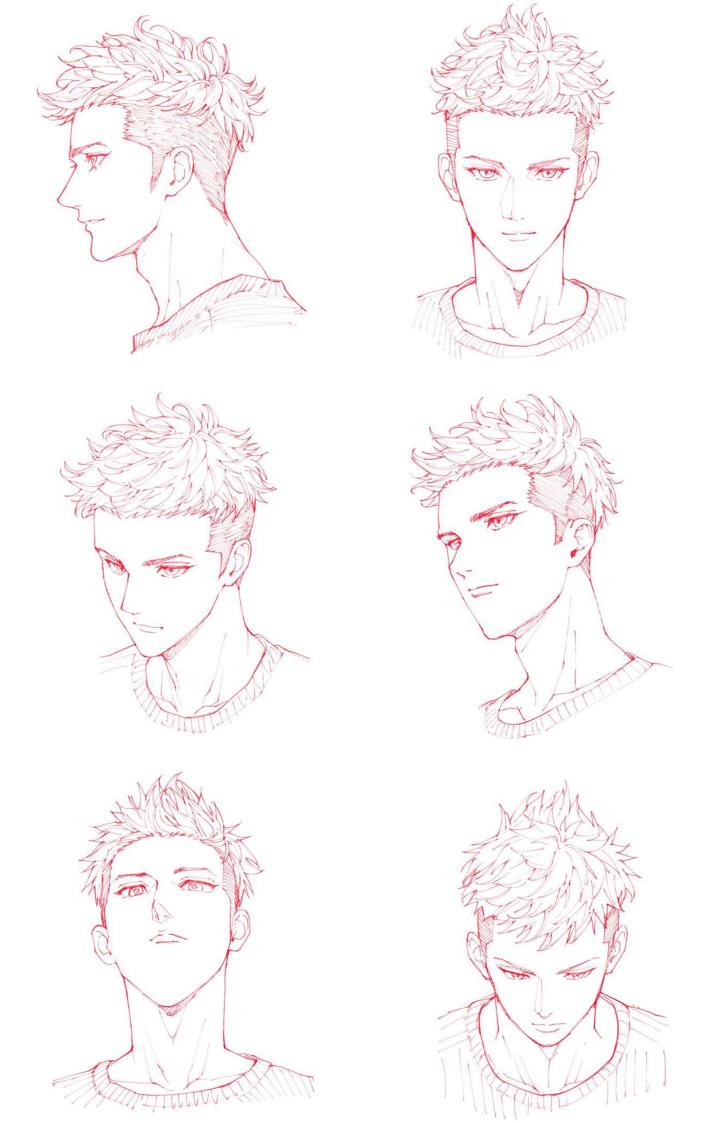
男の絶対領域らい、シャツの腕まくり4917。



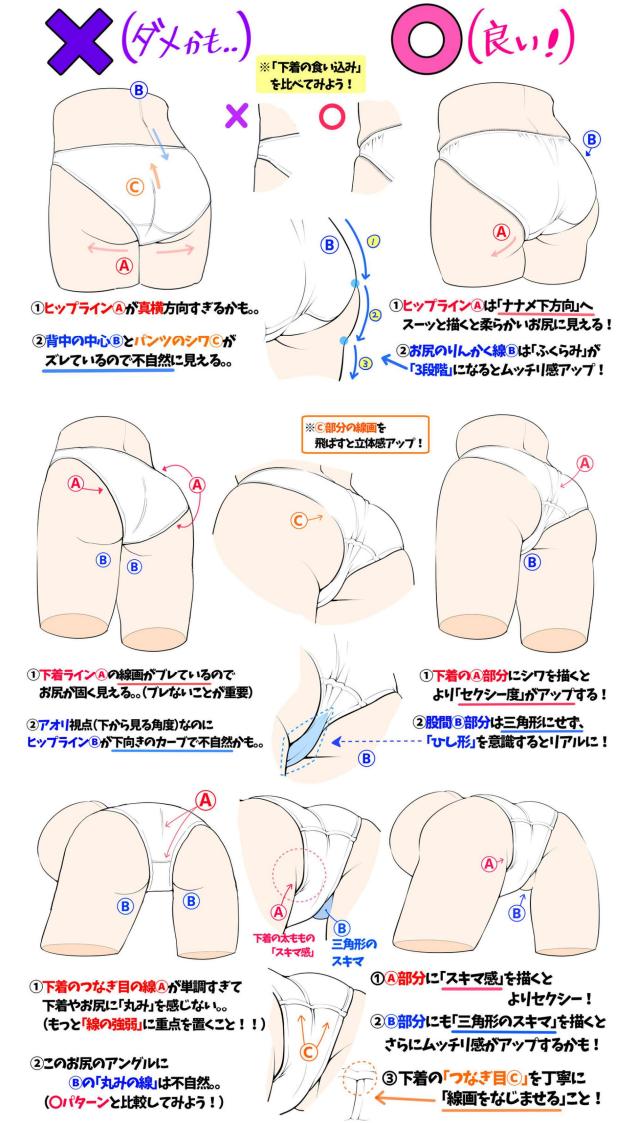
昔のヨーロッパでは洋服は男は自分で着るもの」なのでがかは とめやすい様に右側に。(右利きの人が大半だから。)しかし、 「女性は使用人に洋服を着せてもらう習慣があったため 使用人が着せやすいように男とは逆の左側にボタンがついたらしい...



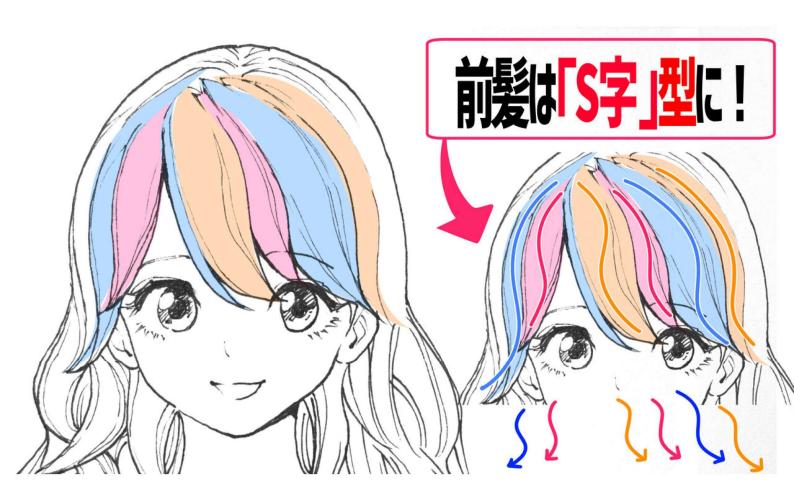


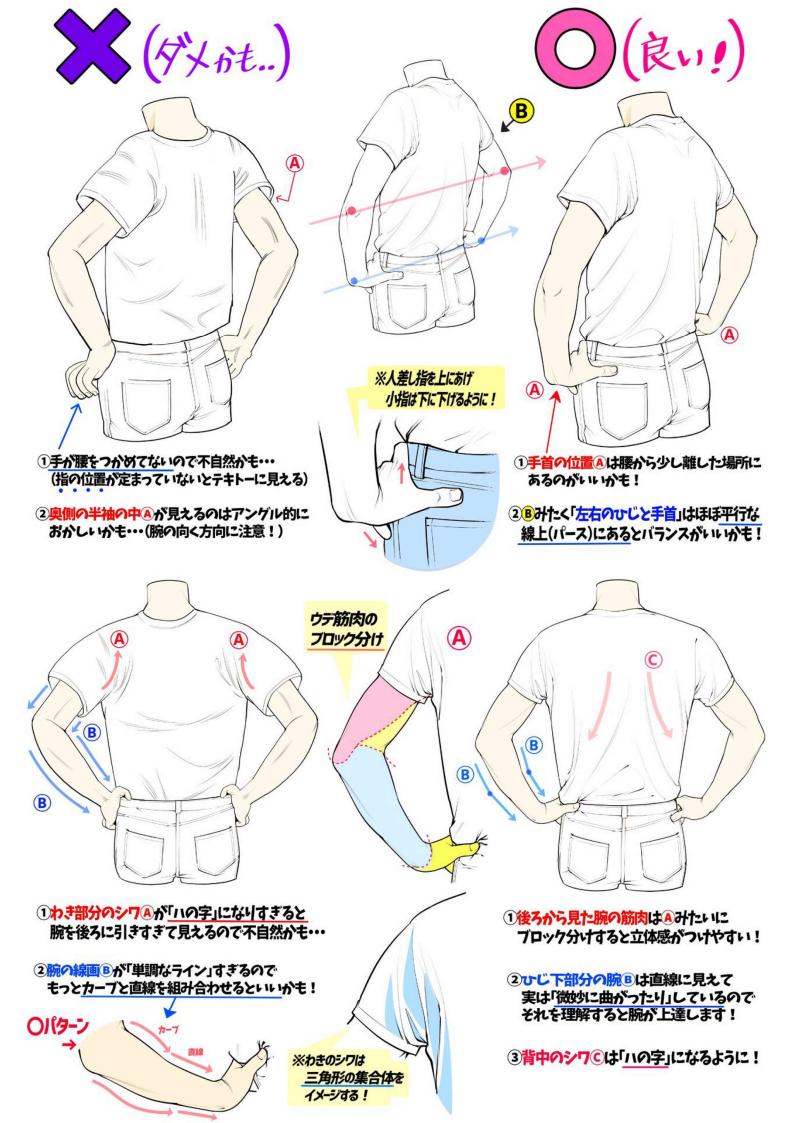


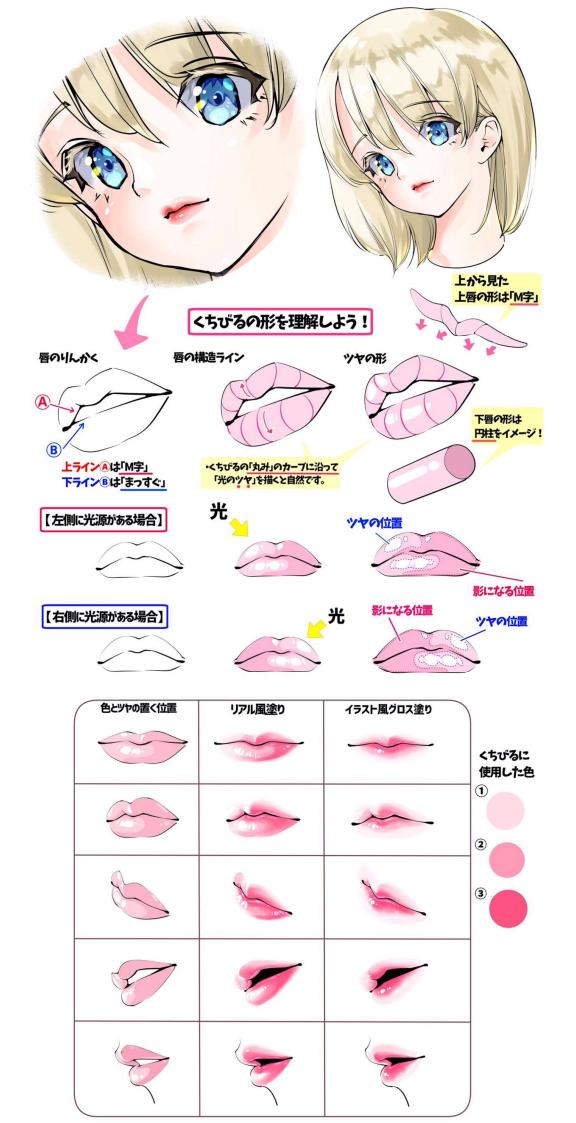


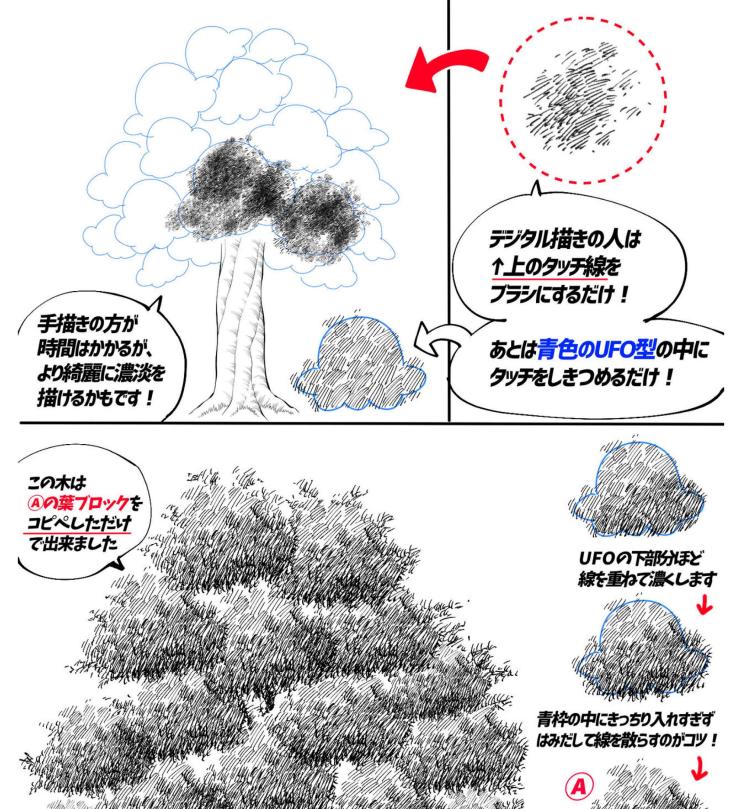














このように立体感のある 葉のブロックになる!

※シルエットが 不自然なところは タッチを付け足して 整えました!

あとはこの葉ブロックを 青枠にはめ込むように 描いていくと完成!



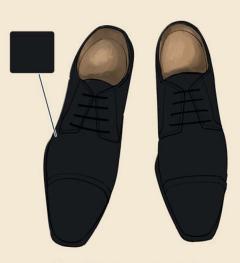


【黒靴の塗り方】超シンプル手順①~6





①線画はシンプルに 描き込み過ぎない



②1色目のベース色を 全体に塗る



ベース色↓

③さらに濃い2色目(ほぼ黒色)を中央を空けるように重ねる



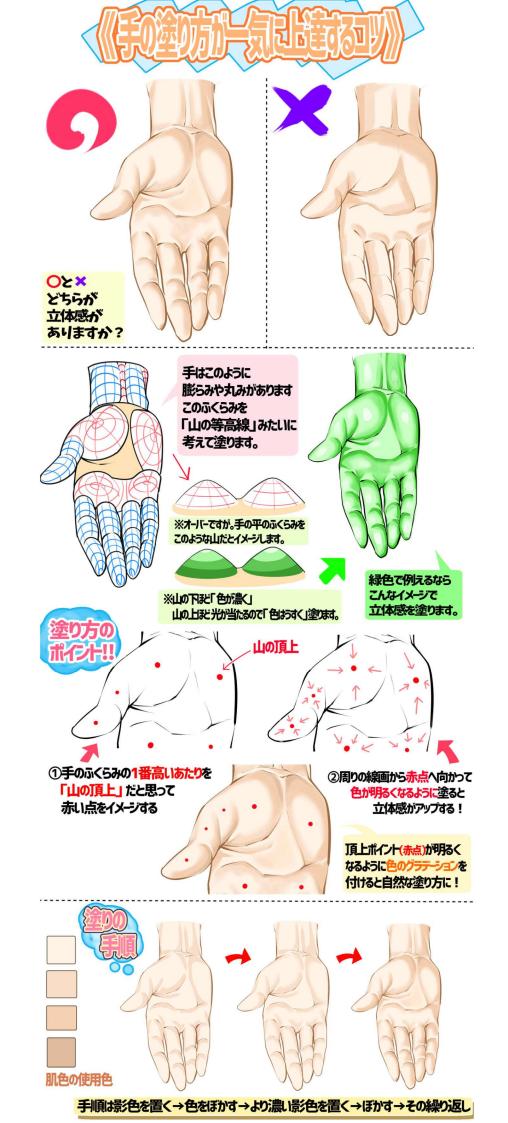
④明るい3色目を左右の どちらかに重ねる(反射光みたく)

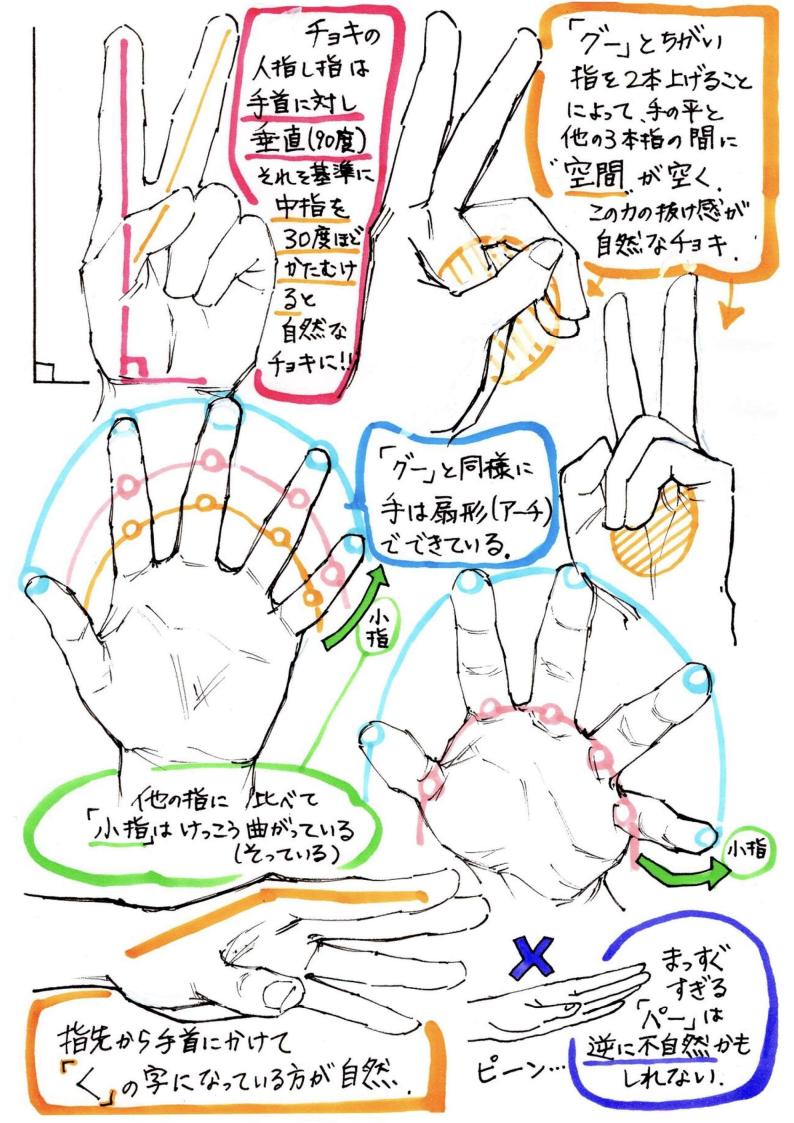


⑤3色目と反対側に 違う色味の4色目を重ねる



⑥白い光ツヤをタテ方向に 光らせる。(ツヤは描きまきないように)





使用した色

「手の色の塗り方」 6パターン



Aのようなる、くらみの頂点」 になる部分を明るくすると



指が重なる部分圏は がッツリ濃ル影に するとよいかも8



指が折れて面が下を向く部分(でのもうな)は濃く8



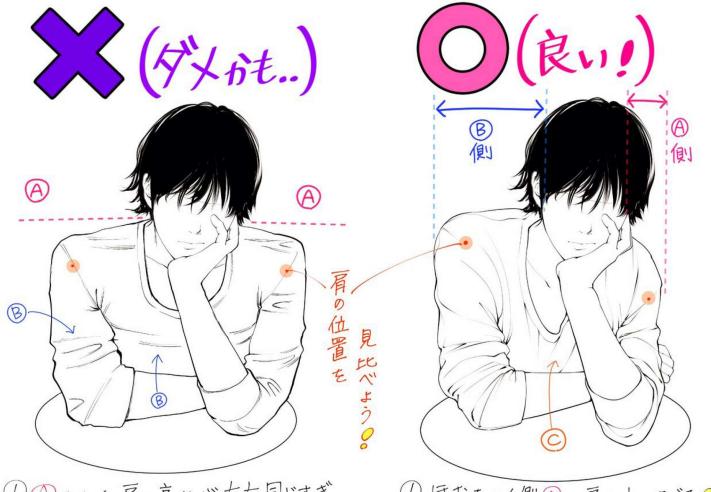
Aのような3くらみ部は中央を明るくさせると立体感がキレイかも8



影色は全体よりも た右とろうかに絞って ぬるとメリハリっく8



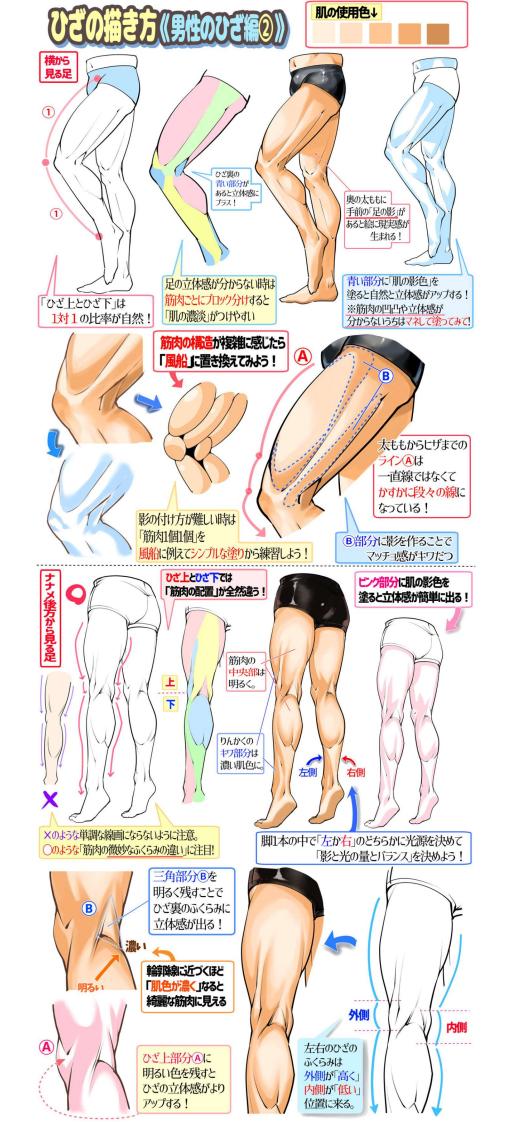
影の1番濃い側面の キワに白(光)をプラスすると 立体感アップがも8

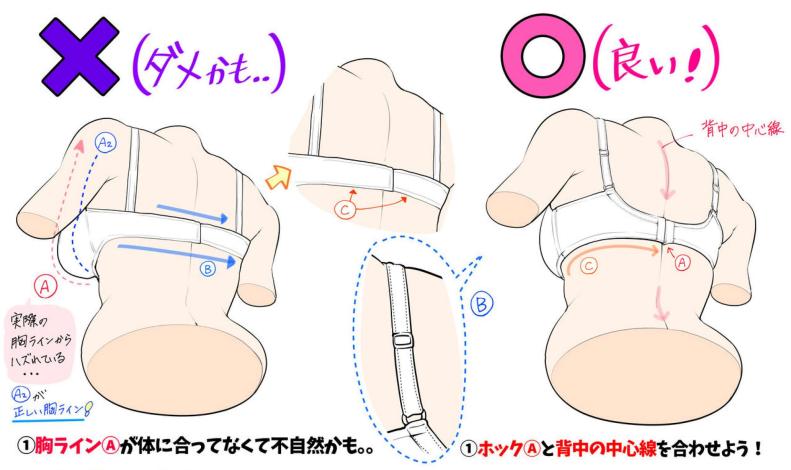


- ①日みたく肩の高さが左右同じすぎ…
- ② 服のシワ全体圏が横方向ばっかり... (上下にかかる重力感が無さすぎかも)
- ①ほおをつく側回の肩を少し下げる! (逆に 圏側は少し上げるもうに)
- ②胴体のシワでは上下方向が良いまり



- 顔に密着していないのでおかしいがも...
- ②肩圏がナナメに降りすぎて、 "体の厚みで、がうすっぺらくなる…
- そろりせるとデッサンが自然になるかもの
- ②服の首まかりでは丸くしすぎない方が このアッグルには合うかもの



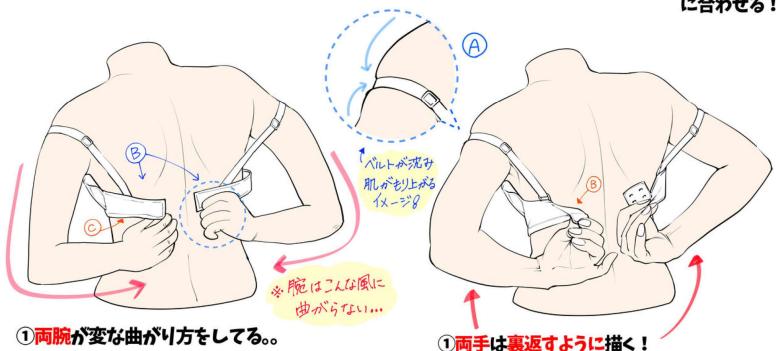


②下着の横ラインBがまっすぐ過ぎる。。

③線画Cが細すぎると下着の「厚み」が感じない。。

②細かなベルト部分Bはテキトーに描かない!

③下着ラインでは胴体の「カラダの丸み」 に合わせる!

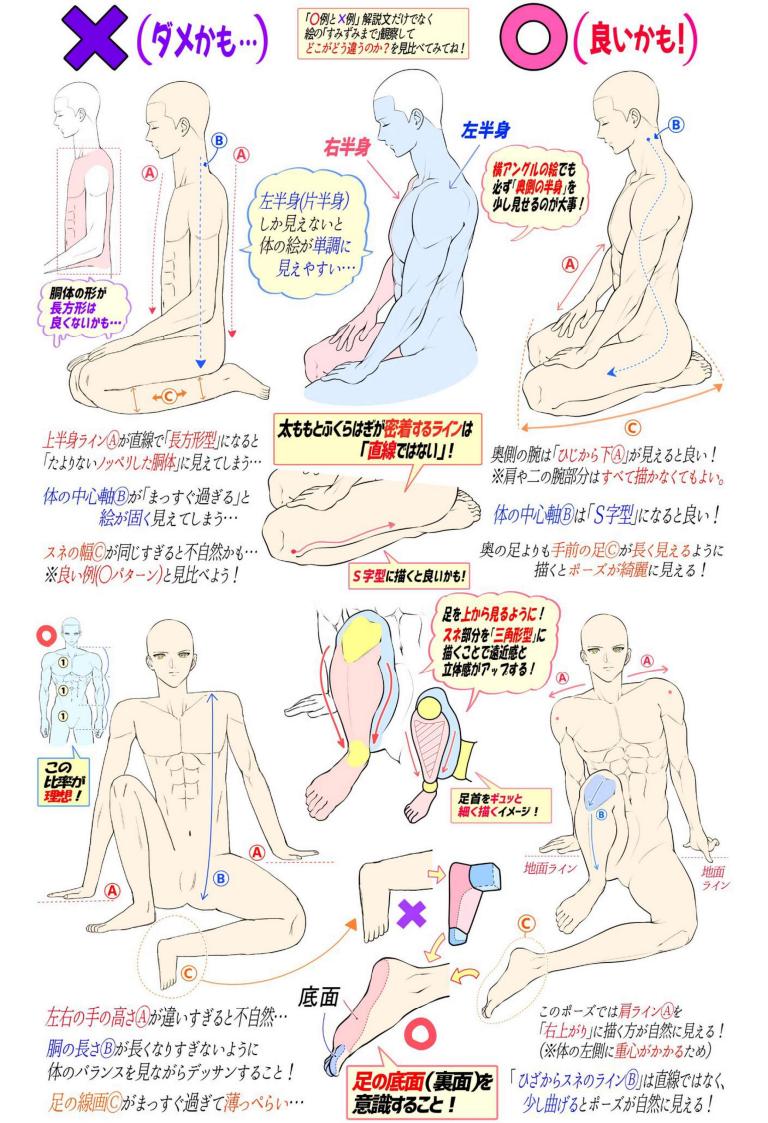


①両腕が変な曲がり方をしてる。。

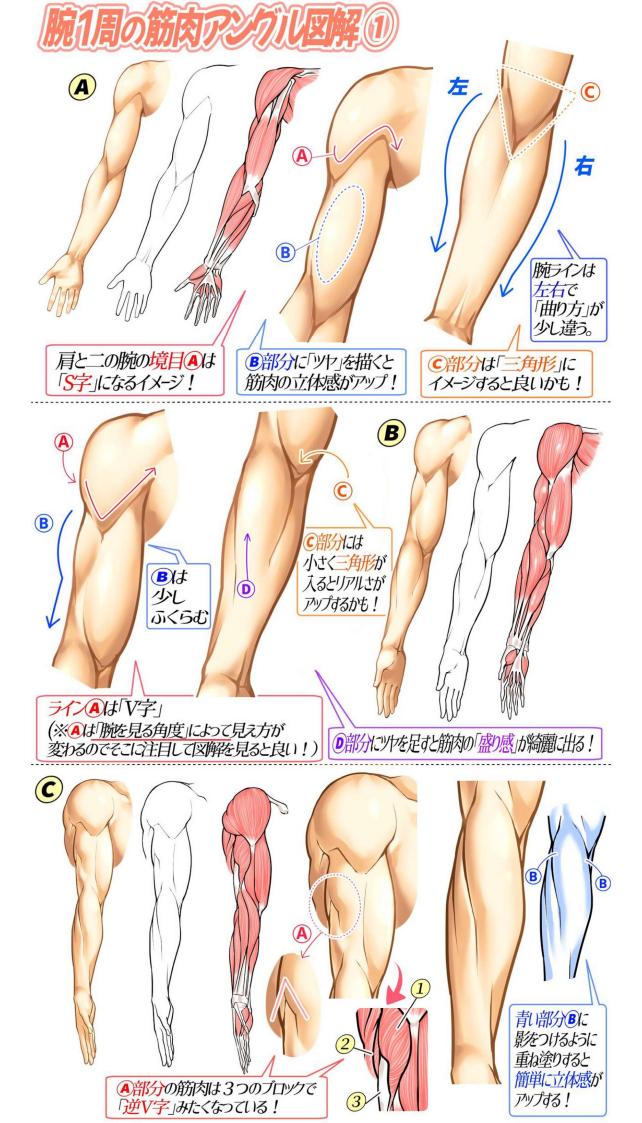
②ホック部分をつかんでる手元Bを もっと丁寧に描こう!

③ C みたいに線画がブレると 「絵のリアリティ」が弱くなる。。 ②Aみたくヒモが食い込むように描くと 「肌の柔らかさ」がちゃんと伝わる!

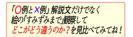
③ Bのように下着の表と裏を見せると 布の立体感がアップ!





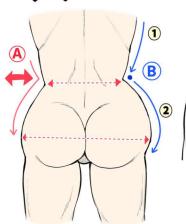






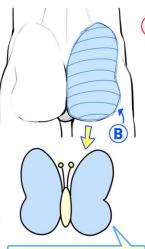


(良いかも!)

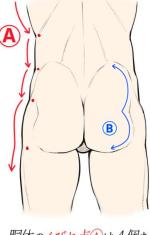


くびれの「深さ風」を深く描くほど 「女性的な足」に見えやすいかも

胴のりんかく線®が「2段変化」 しかないと筋肉質に見えない…

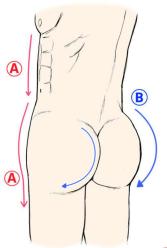


男性の引き締まった おしりの形は 「ちょうちょ型」



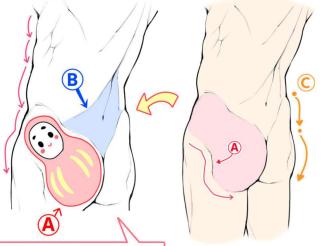
胴体のくびれ点Aは4個あり 「4段変化以らいがいいかも!

男のおしりはB部分が 「3」の形になるような感じ!



胴体の線Aに「デコボコ感」が 無さすぎると「女性の絵」に 見えやすいかも…

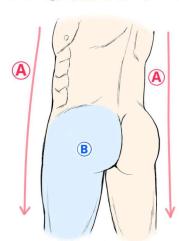
男のおしりは 「球体ではない」ので ライン(B)が丸すぎるかも・



腰まわりの筋肉の形

腰部分別は「ひし形」 おしりの筋肉Aは 「だるま型」になるイメージ! 男のお尻にはAみたいな 「S字型」の筋肉スジがあると 「がっちり感」があって良い!

おしりラインCは「2段変化」で 軽く「くびれを作る」とリアル!



2本のAラインが「平行すぎる」と 「下から見る角度」にならない・・・

おしりBの筋肉のブロック分けが 意識できずに絵が単調に見える…

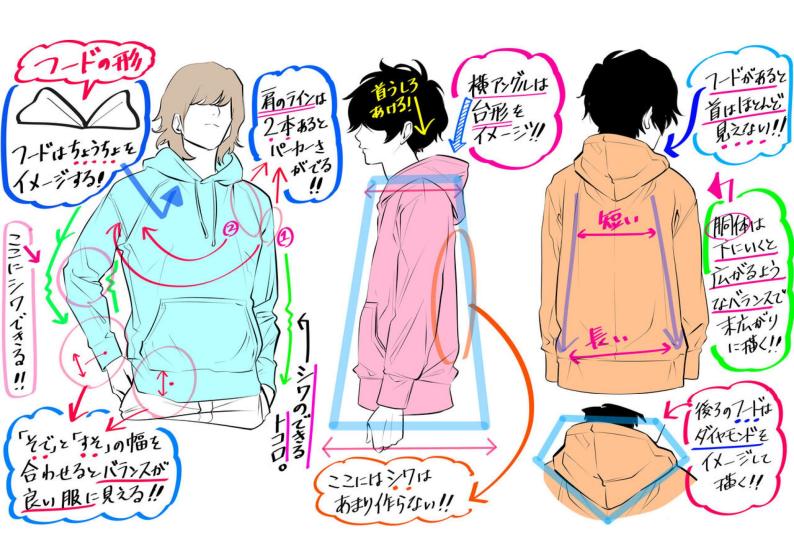


下から見上げる遠近感

1つ1つの体パーツが 上にいくほど「小さく見える」 「筋肉の丸み」を表した 赤線のカーブも意識して描く!

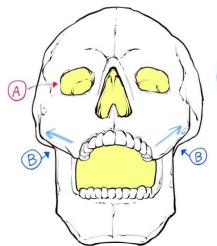
目線Aに近い「おしりや太もも」を オーバー目に大きく描くのがコツ!

おしりと脚Bは「筋肉の境界線」で 2ブロックに描き分ける!



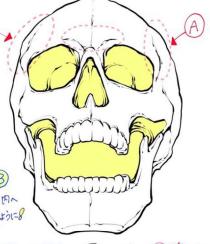






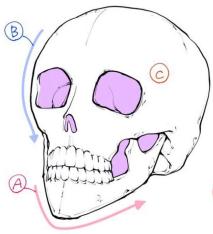
※ド70っぽく 見せるには ほほ骨が大切器





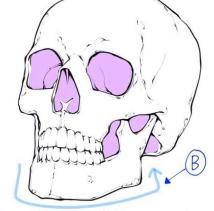
- ① 目の骨Aの穴が小さすぎるかも...
- ②ほほ骨B部分がまったすずかも...
- ①目の穴の外側を囲むような回線が
- ② ほぼ骨Bの下部はあると立体的に

大きくえぐるように8





としべてみよう8

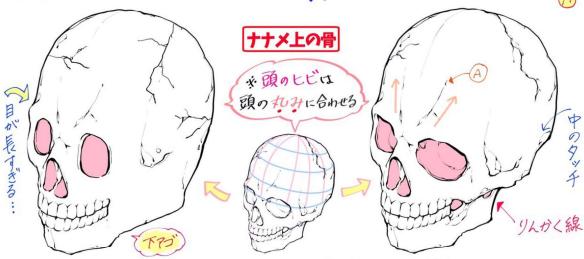


- ①ラャープリチアゴ骨Aと リムかなりんかくBはガイコツには 不自然がも…
- ②目の穴でが四角形すぎかも…

□鼻の穴はAのような立体で考える8

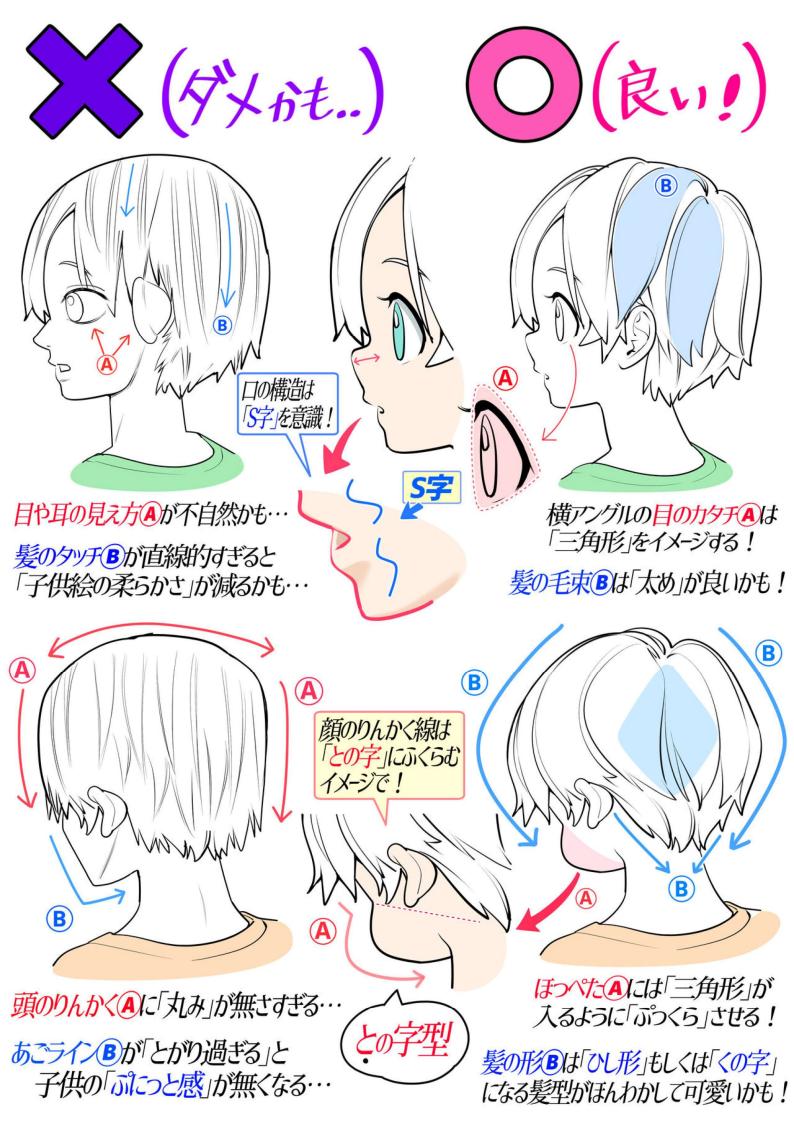
②アプ骨圏はエラをはるくらいがドクロっぽい8

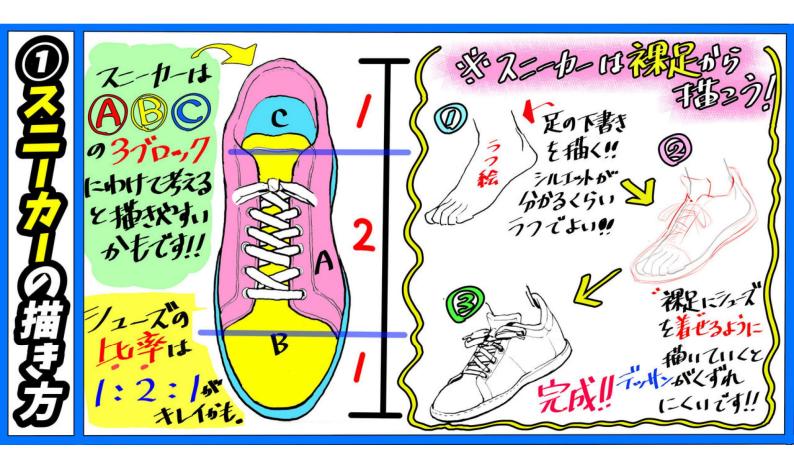


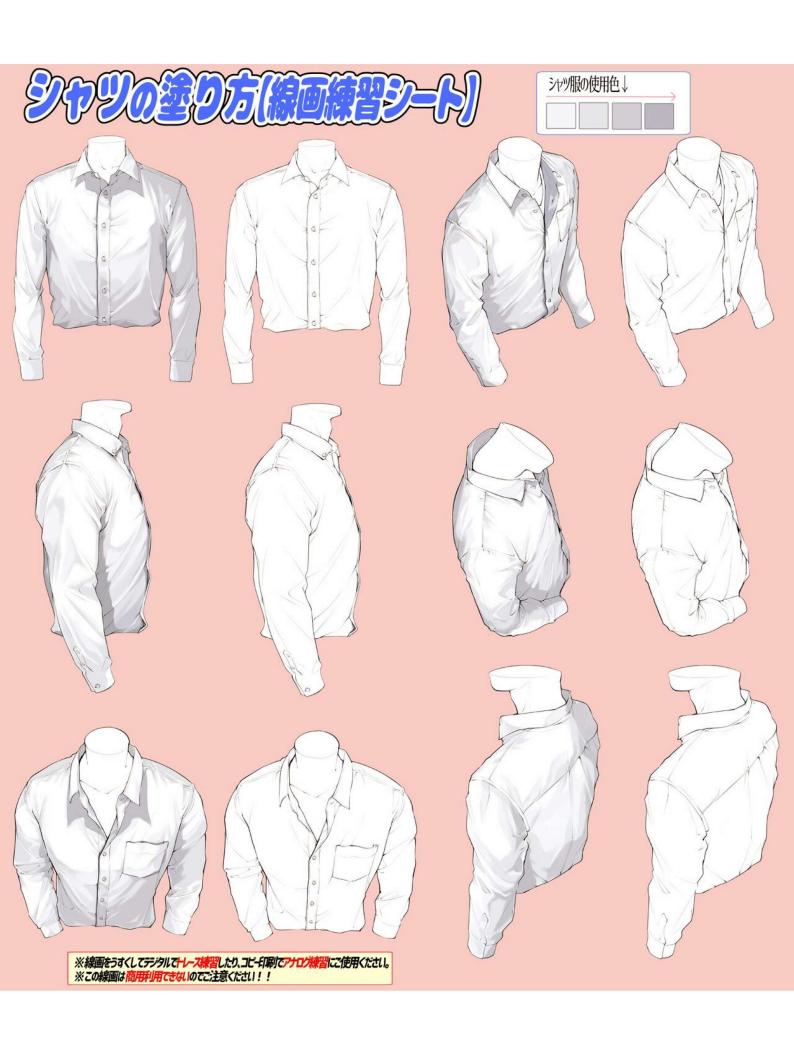


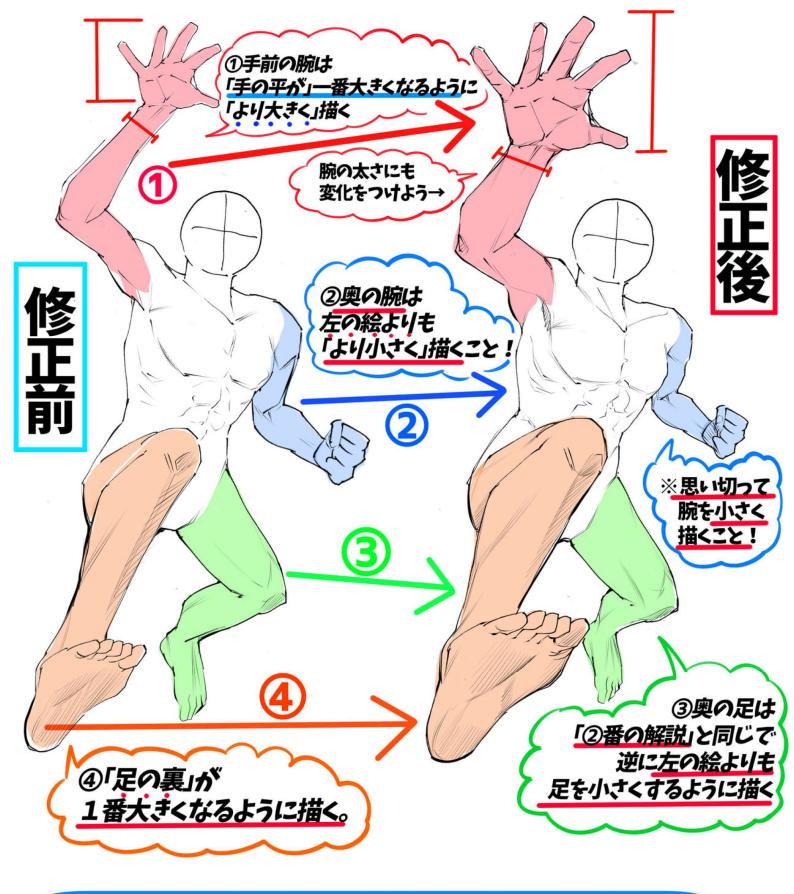
- ①下アゴ骨が一体化してマスクに見える...
- ②目の形が不自然だとりアルながつがつツ感が全くない…
- ①外のリんかく線は<u>太く</u>、中の細かいタッチは極細に8
- ②角の骨線を逆八の字にする8











ポーズ構図の「最強のコツ」は ・手前のモノは「より大きく」 ・奥のモノは「より小さく」描く。





①影は人物の右側(特に上方向)に向かって 濃くなるイメージで塗るといいかも!



○ A かたく顔の中の「上を向く面」に影ができやすい。 (特に鼻の上や上唇の上部)



①真正面からの光では「鼻の周り」を囲むように塗ると 鼻の立体感がアップ!あご下の影は大きくし過ぎないこと。

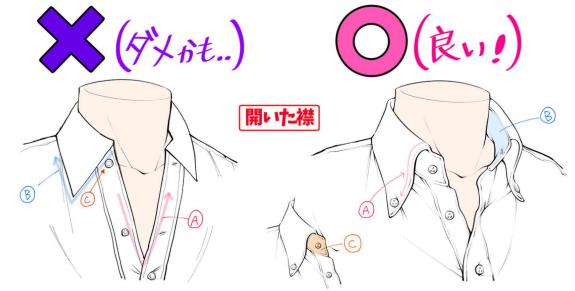


人物のキワ部分。(※逆にキワ以外の部分にはツヤを入れない方がいいかも!)





①頭上に光源がある時は<a>線以下を暗くして 「あご下の影」も深く大きくするといいかも!



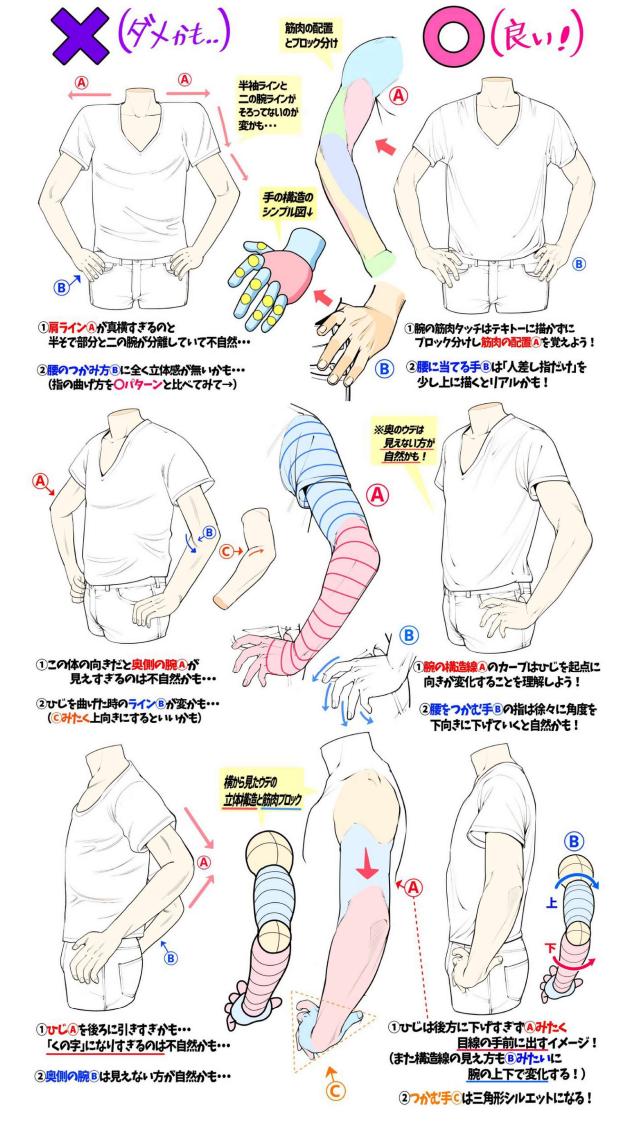
- ① AのVラインや Bのえりラインが
- D えりラインAは少しカーブする様に8
- 直線的すぎて絵が固い…②えりの裏图を見せると立体感でいての
- ②えりのすぐ下〇部分が雑になりがち
- ③ 刻下〇部分を忘れず描こう8

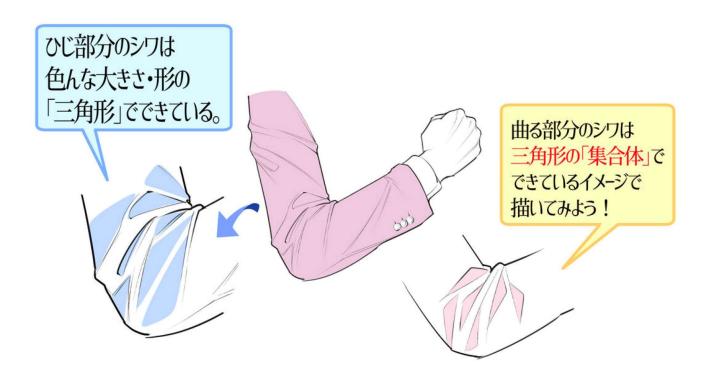


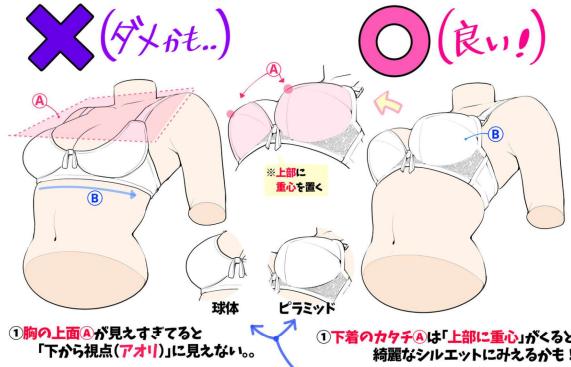
- ①えりA部分を見せようとしすぎて不自然…
- ② 背中⑧のスペースに、生地のつなぎり、が無さすぎると てシャツっぽくなってしまう…
- ①首の見える長さAは短く、 タートルネックを似っずするとかのも8
- ②生地のつなぎ目圏は服のりんがく線より細いタッチにすると立体感アックの8



- ① えりラインAが直線的すぎる...
- ② 背中国スペースにシワを描くと身体のハリ感が無くなる...
- ① えりラインAは「S字」にするとおいかも8
- ②シャツのシク圏はカーブよりも直線的なシワの方がシャツ服がいり





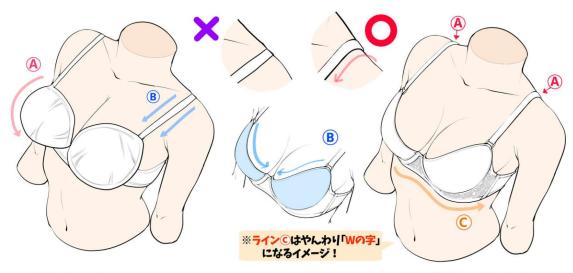


②下着ラインBがまっすぐすぎ。。 (体の丸みに合ってない)

- ①下着のカタチAは「上部に重心」がくると 綺麗なシルエットにみえるかも!
- 2Bみたくカップの形状は「球体」よりも 「丸みのあるピラミッド」をイメージ!



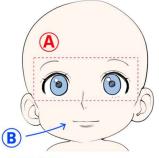
- ①カップの線画Aがブレたり、 ボコボコすると綺麗な下着に見えない。。 (線はなめらかに描こう!)
- ②サイドの生地®が「長方形」になってるので 「体の丸み」に合ってない。。
- ①下から見る形Aは「丸みのある三角形」 になると綺麗かも!
- ②サイド部分®は背中へまわり込むほど 「鋭い三角形」になると良いかも!



- ①下着ラインAが外側へ「ふくらみすぎる」と 不自然になるかも。。
- ①肩ひもの最上部Aは「肩の丸み」に 合わせて「カーブ」させよう!
- ②肩ひもBが直線過ぎると絵全体が ペラペラにみえる。。
- ②下着ラインBは「見下ろす視点(フカン)」 なので下向きにカーブする線に!

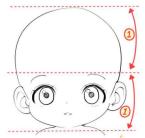




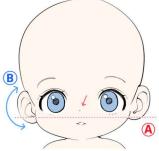


両目の高さAが顔の上部にありすぎて 顔の「赤ちゃんっぱし」が弱くなる

口や鼻®が大きく描いてしまうと 顔がゴツく見えてしまうかも…

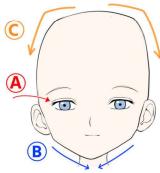


赤ちゃんの顔のバランスは 頭の下半分に顔のパーツ(目・鼻・口)を 集めると良いかも!



両目の下まぶたと鼻の高さを同じ**ゆうイ**ノに すると「赤ちゃんの幼い感じ」がアップする!

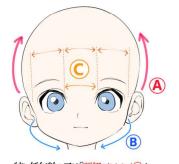
耳をBのように大きめに描くことで 「顔のキュートさ」がより際立つ!



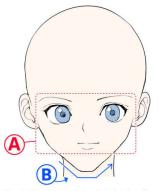
●みたく目を小さく描きすぎると 「愛くるし、中ユートさ」が減ってしまうかも・・・・ アコ、⑧の線画が「直線的」すぎるかも・・・・ 頭の丸みでがカクカクしすぎている・・・



低年齢児のときは
「上のヨコ幅」が大きく
「下のヨコ幅」が小さくすると
幼児感が可愛く描けるかも!

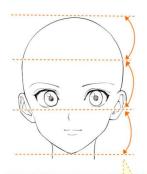


特に低年齢の子は「頭部のりんかく(Aを 大きく丸みを出す」方が可愛さがアップする! ほうべたの線(Bは柔らかくカーブさせるといい! 眉間(Cには「目1個分)を空けると良いかも!

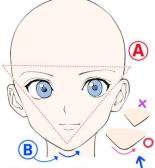


逆に年齢が高い中高生の顔で顔パーツへかり 「顔の下半分」に集まると不自然かも…

®みたくあまりにも平たくカクっとしたアゴは 若い男の子の顔には合わないかも・・・

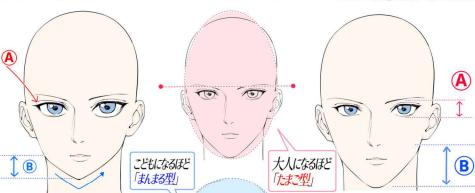


「中高生の少年少女タイプの顔」では 頭を「3等分」して分けてデッサンすると 顔の比率が綺麗に整いやすい!



14歳~18歳くらいの子の顔パーツは ⑥みたく、正三角形の中に「配置すると バランスが良いかも!

アゴ先Bは平たくしすぎず、とがらせすぎず ほんの少し「丸み」を意識して描くと自然!



(

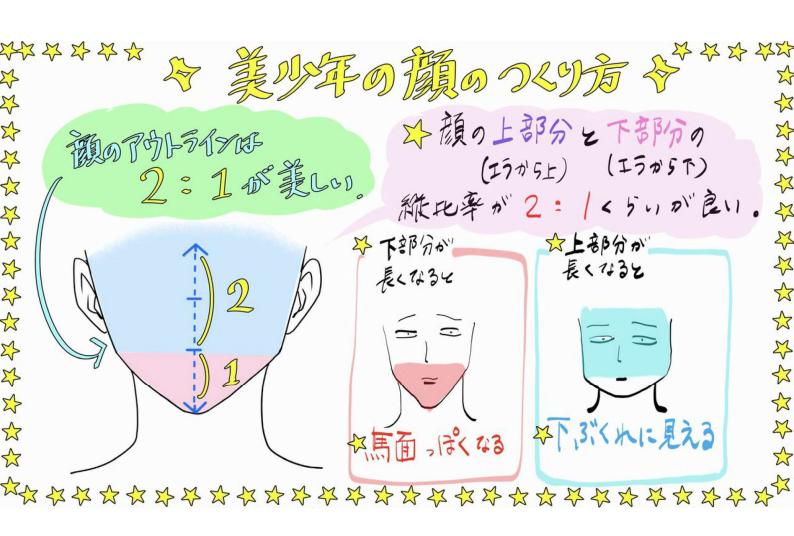
1

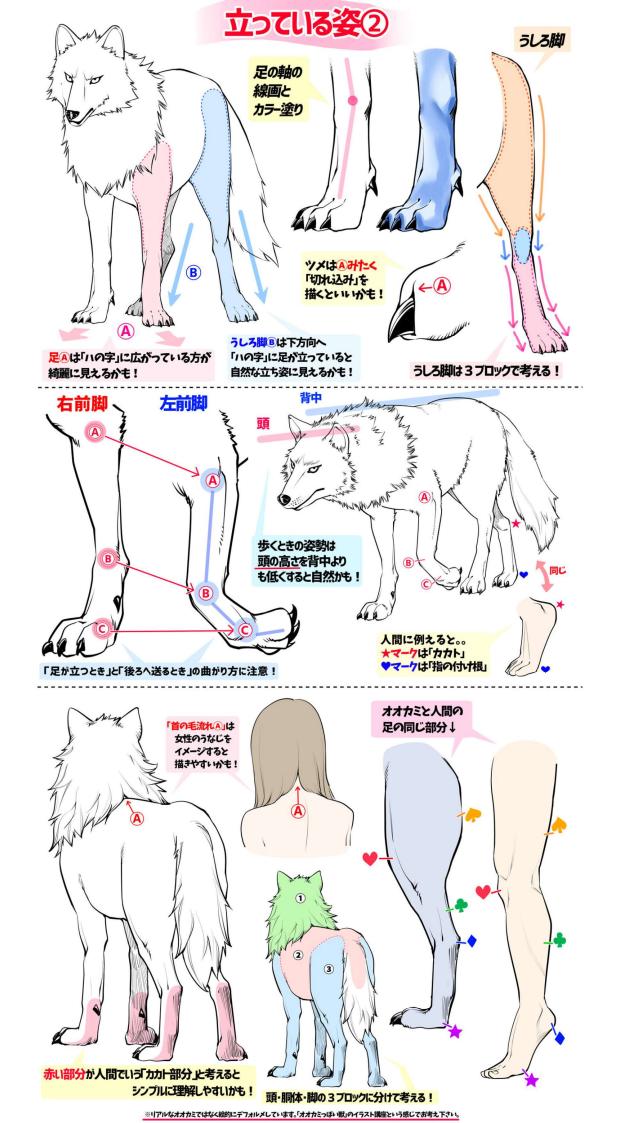
大人の男性顔で目を大きくしすぎると ・ みたく顔のバランスが不自然になる…

アゴの長さ®が「短すぎる」と 大人の男性つぽさが弱くなるかも・・・ かナ男性で1番大事なのは「<u>日の大きさ比率</u>」 <u>のみたく</u>細めの目にすると精悍な顔つきになる!

アゴの長さ®と目の小ささが「年齢の高さ」ってくらい 赤ちゃんに比べて「アゴと目の比率」が変化していく!







导应等的 即治の計画



①色塗りの線画は タッチを描き込み過ぎずに スッキリと描くといいかも。



②まずはベースの肌色を 全体に塗ります。



③2番目に濃い肌色で立体感を 意識にて重ねて塗ります。



④前の③で重ねた肌色をボカレます。 注意することは関節部分を丸く 残すように立体感をつけます。



⑤3番目に濃い肌色を 一部分にさらに塗り重ねます。



⑥⑤で塗り重ねた肌色を 再度ボカしてなじませます。



⑦4番目に濃い肌色で 細かい濃い影を**圏部**分に プラスしていきます。



⑧指の際部分へに4番目に 濃い肌色を細く塗り重ねて 指の立体感を付けます。



⑨関節部分®に 加算発光レイヤーで 白いツヤを付けます。



⑩黒い線画を少し濃い茶色に変更します。 お好みで線画を太くしてもいいかも。

ラフプルは塗り方が好き! という人は工<mark>程の</mark>で完成でも 良いと思います!

どこで完成にするかは 個人のお好みです。



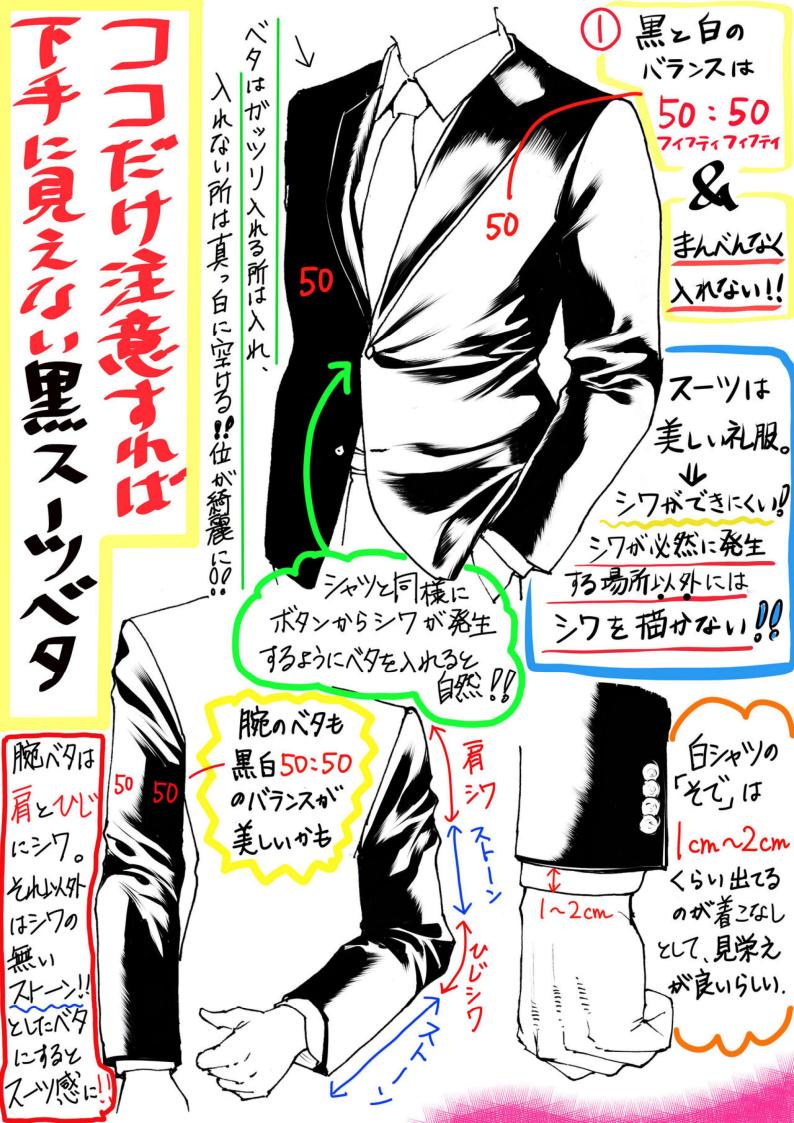
①最後に**全部分**に透明度の高い 影色をのせることで全体的な 手の立体感がアップします。

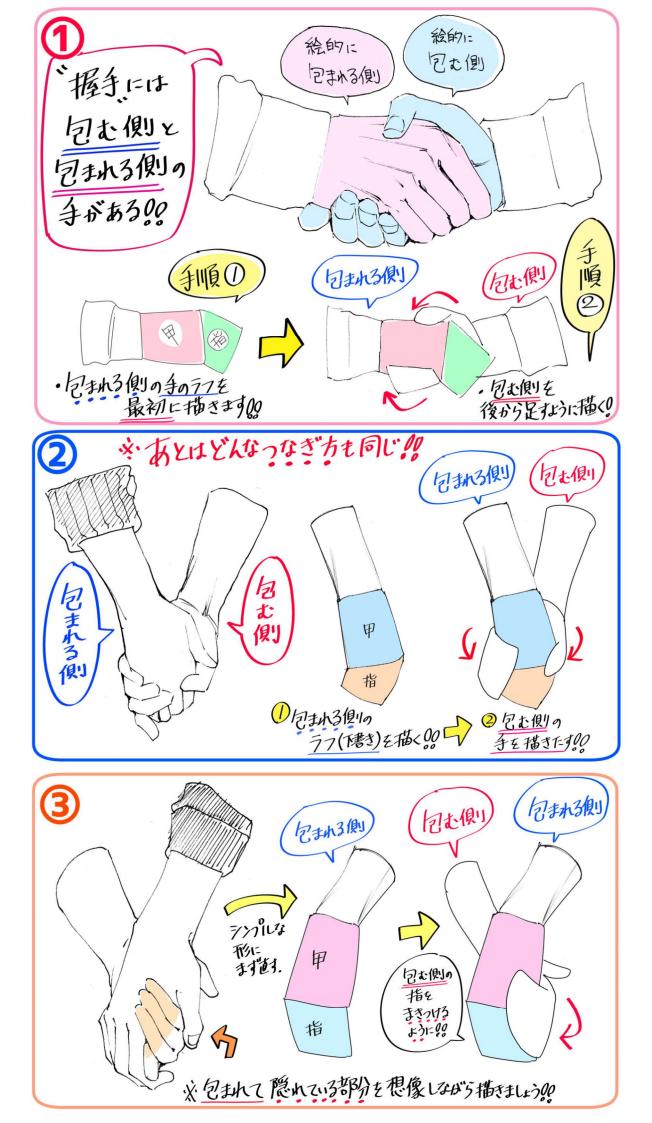


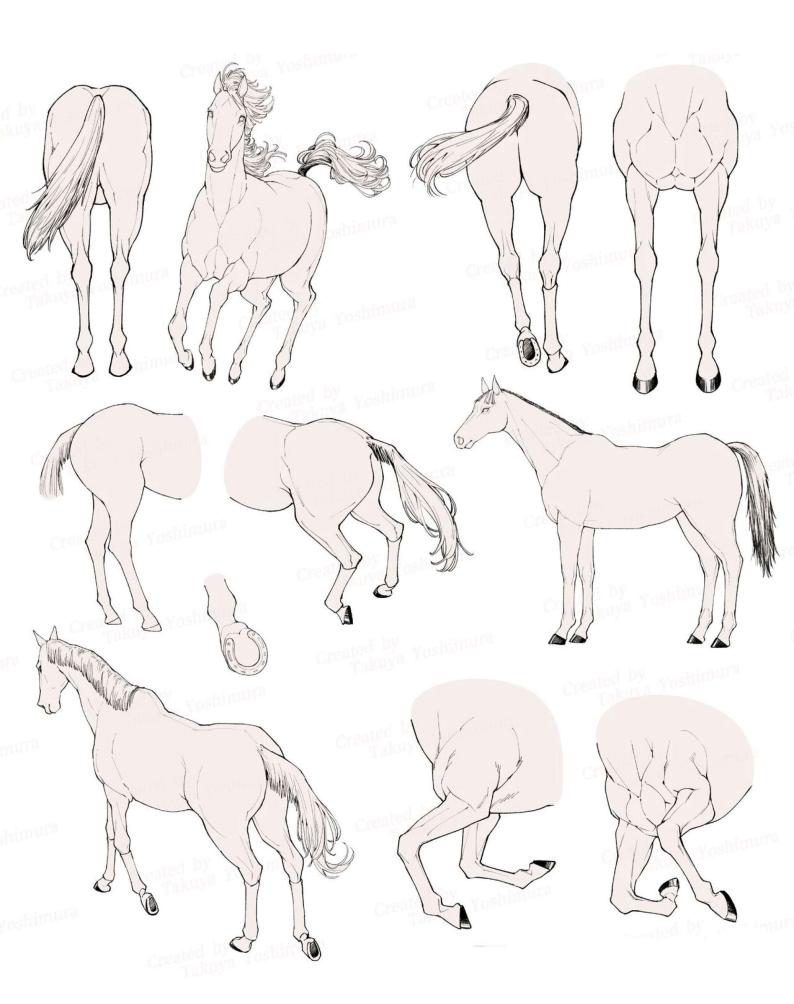
完成



(中央部分には描かない)

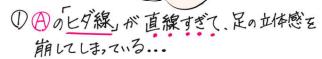


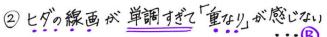
















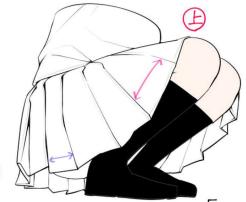
① 国部分のヒダでどに細かいべタをプラスや細い線シワを描き足すとよりリアルに。

②スカートの段」を増かしてあげると(Casion) 「奥行き」がよりアップ。



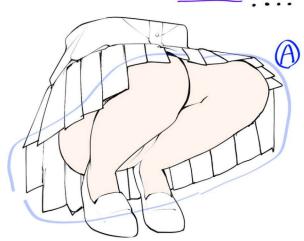
①スカートのヒダラインAのジグザグが 堅いすぎてしまってトゲトゲのデザインに...

②シケが多すぎて、スカートのやからかさが無くなり、、金属っぱい硬い質感になってる



の上がほど、オカートヒダが伸がて」 下のヒダほど、折れたまま、に描くとリアル!

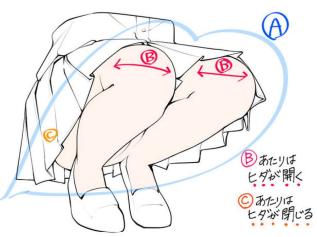
②シワは少ない方が面のキレイさ、はアップする。



①スカートのスソラインの全体像(1)が崩れている・・・

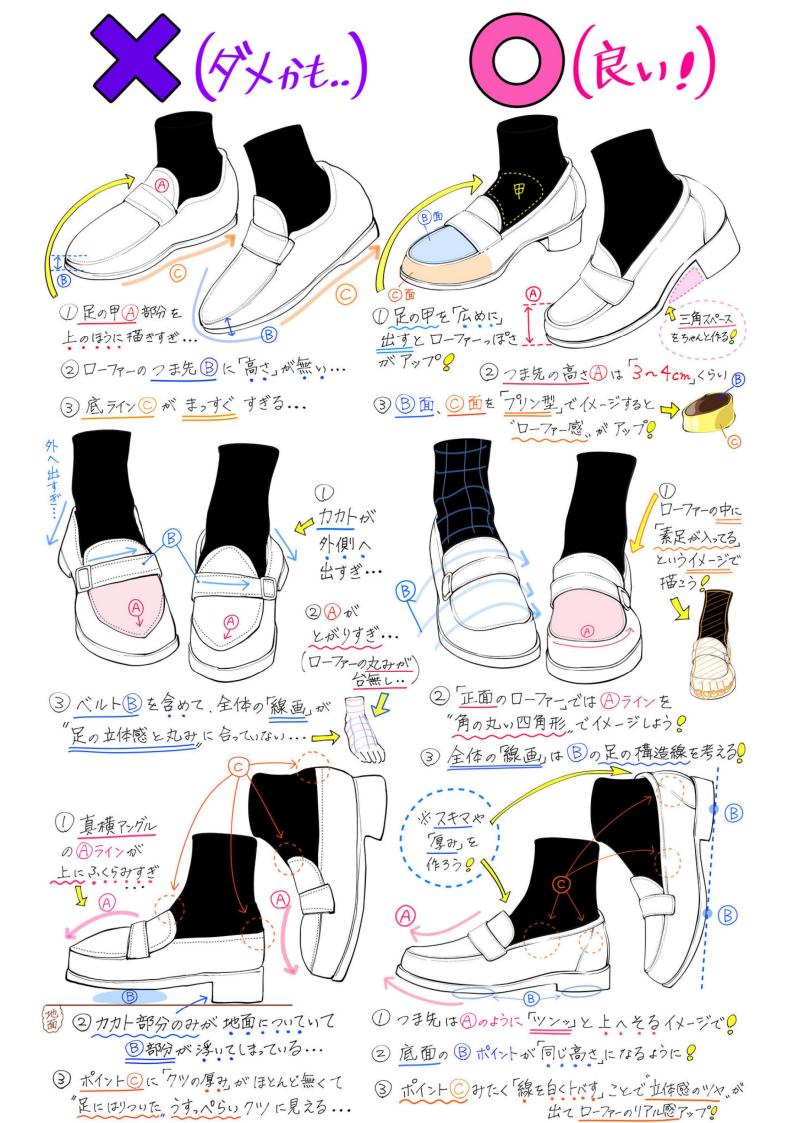
②スカートのヒダの構造」が〇一イメージできていなり・・・ (序

(商品による)



①スソライン(のラルエットが、)とを包むように、デッサンをとると良いかも?

◆②このヒダが閉じたり開いたりするように ちゃんとイメージレて描くこと?



シャツの「影」は「影色の重ね方と光源」で決まる!





男性の塗り方と1番違うのは「胸のふくらみ」で立体感が変わること! 最も分かりやすし影の付け方は「胸下」にドカッと影をつけること!

光源扩左

※光が「上か下か左右」かで影の形は変わる! 色を塗り始める前に必ず







光源下

「絵の光源がどこにあるのか」自分で決めて塗ろう!

それぞれの「影色の目的」を考えながら塗ることが大切!!



完成のイラストの影



最初の影色は「上半身全体」に 大まかな立体感を出すために 大きく塗ってボカす。



2色目の影色は シャツの「白い部分にあるシワ」に 「陰影を出すため」に重ね塗る。



3色目の影色は シャツ全体の「シワ全て」に 「よりリアルな立体感」をだす。



最後の4色目の影色は 「えり下やわき部分」に ハッキリとできる影を塗る! この濃い影によって「絵が締まる」 のでかなり大切かも!!

えりの立体感の

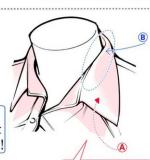


A部分に影をつけると

「生地の厚み」が出る!

えりの下Bに 1番濃い影をつけると 立体感がかなりアップ!

えりの折れ目ラインでを カーブするように「ひとすじ」 白く残すと立体感が際立つ!



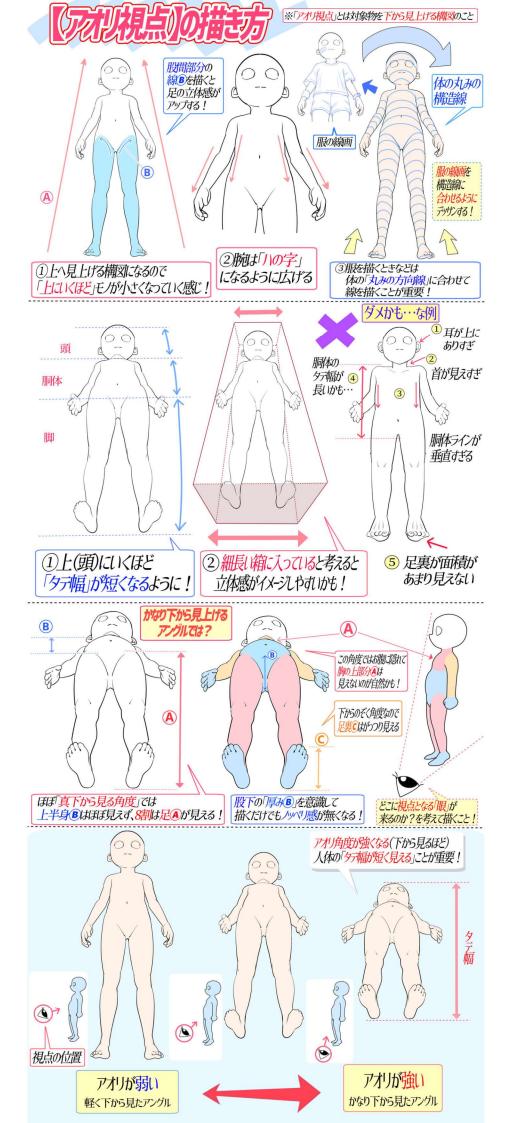
A部分をボカして えりの折れ目ラインBを 「一線、白く残す」と 色の立体感がアップ!



明暗のメリハリが出て 首元の「立体感と奥行き感」が際立つ!



えりの下とわきの下®には「濃し影」をハッキリと塗るのがコッ!

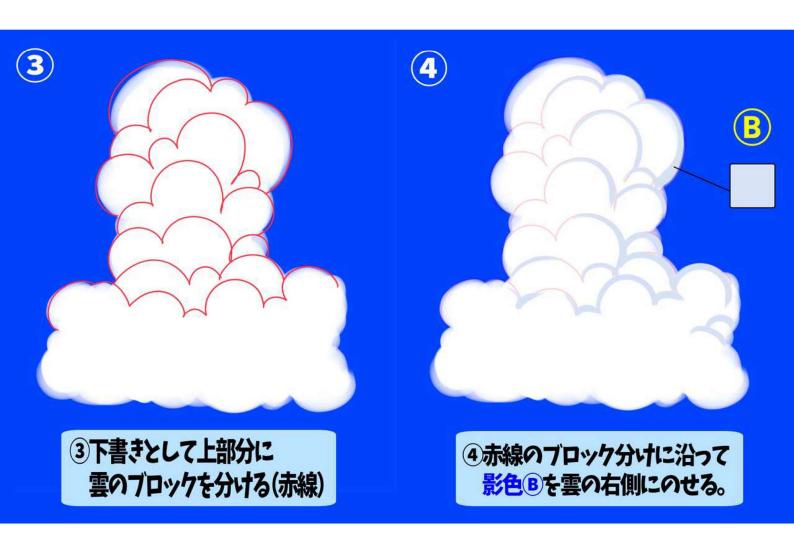


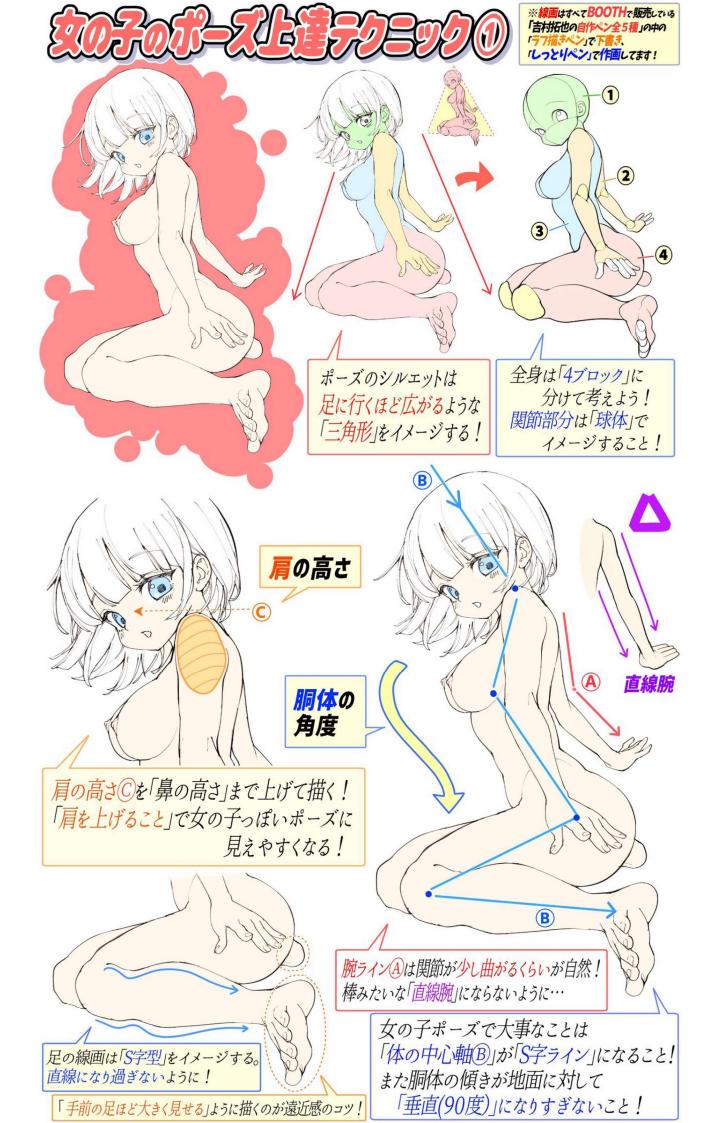


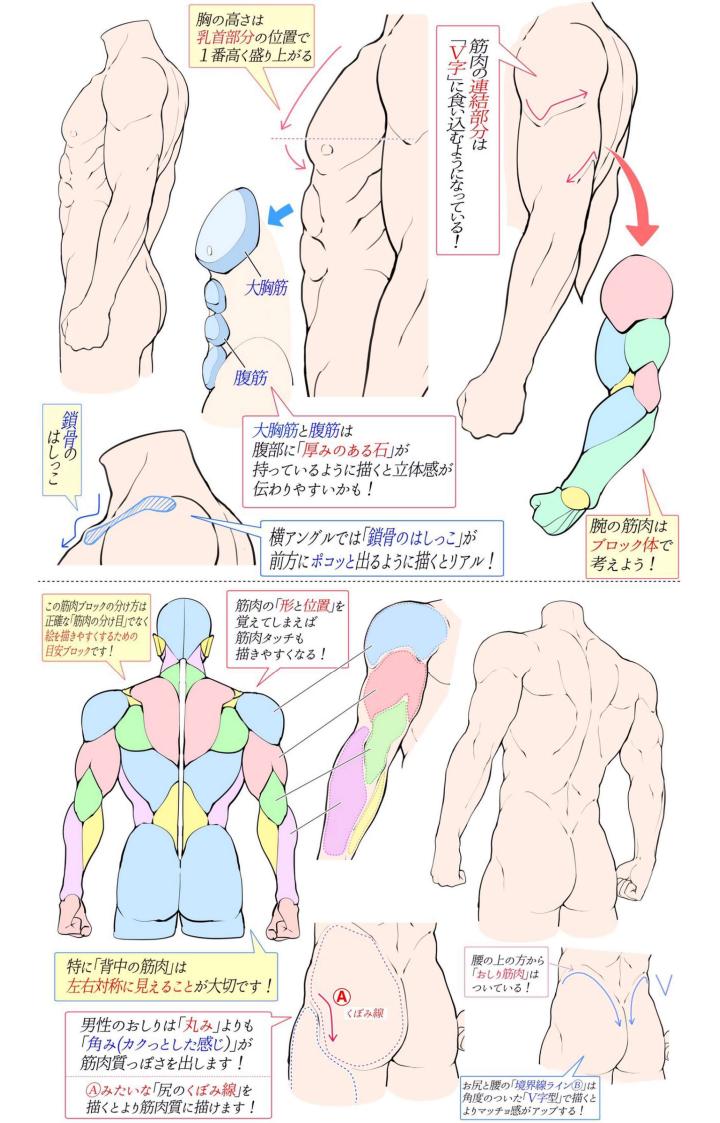
※練習目的にのみ使用できます。 線画の商用利用は許可しておりません。



※<mark>線画</mark>はすべてPIXIVBOOTHで販売している 「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「しっとりペン」で作画してます! ※線画はすべて私自身が撮影した写真を 元に作画をしております。

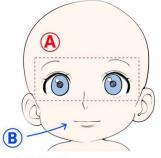










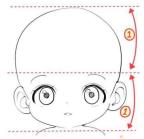


両目の高さ

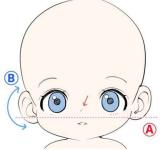
あか額の上部にありすぎて

顔の「赤ちゃんっぱい」が弱くなる

口や鼻®が大きく描いてしまうと 顔がゴツく見えてしまうかも・・・

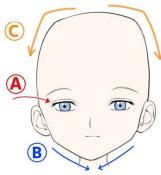


赤ちゃんの顔のバランスは 頭の下半分に顔のパーツ(目・鼻・口)を 集めると良いかも!



両目の下まぶたと鼻の高さを同じ**ふ**ライノに すると「赤ちゃんの幼い感じ」がアップする!

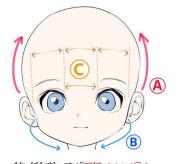
耳を®のように大きめに描くことで 「顔のキュートさ」がより際立つ!



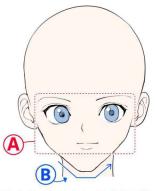
●みたく目を小さく描きすぎると「愛くるし、中ユートさ」が減ってしまうかも・・・・ アニ ®の線画が「直線的」すぎるかも・・・・ 頭の丸み € がかクカクしすぎている・・・・



低年齢児のときは
「上のコール幅」が大きく
「下のコール幅」が小さくすると
幼児感が可愛く描けるかも!

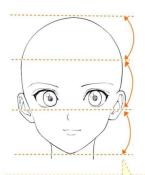


特に低年齢の子は「頭部のりんかく@を 大きく丸みを出す」方が可愛さがアップする! ほうべたの線®は柔らかくカーブさせるといい! 眉間でには「目1個分を空けると良いかも!

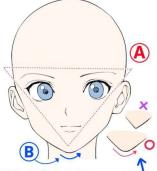


逆に年齢が高い中高生の顔で顔パーツのが 「顔の下半分」に集まると不自然がも・・・

®みたくあまりにも平たくカケっとしたアゴは 若い男の子の顔には合わないかも・・・

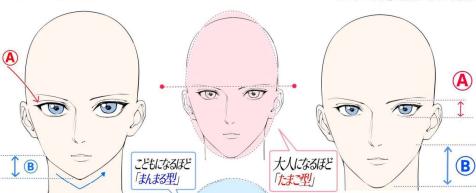


「中高生の少年少女タイプの顔」では 頭を「3等分」して分けてデッサンすると 顔の比率が綺麗で整いやすい!



14歳~18歳くらいの子の顔パーツは ⑥みたく、正三角形の中に画に置すると バランスが良いかも!

アゴ先®は平たくしすぎず、とがらせすぎず ほんの少し「丸み」を意識して描くと自然!

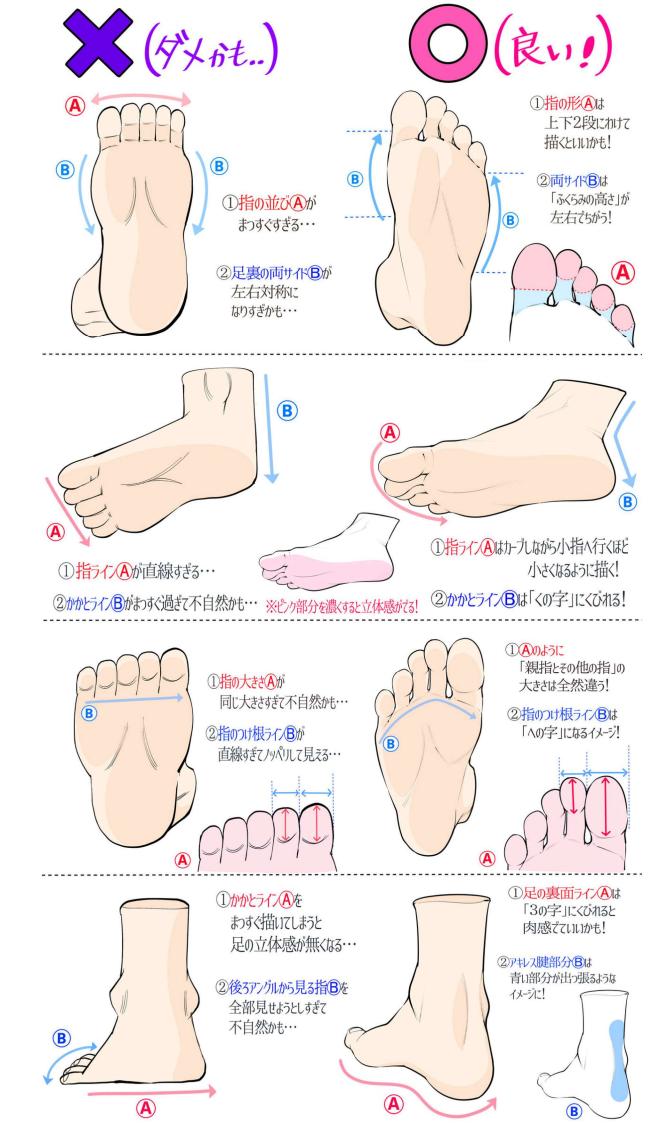


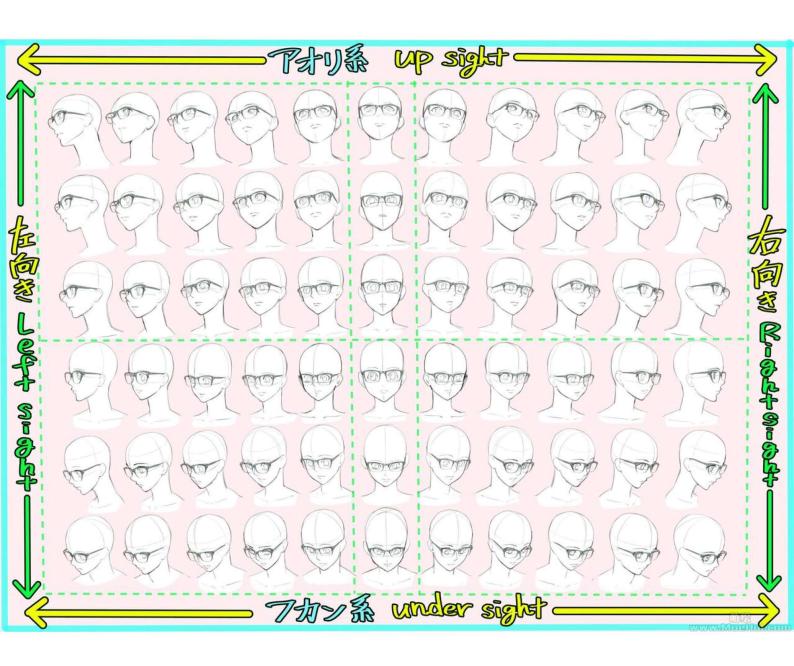
(P)

1

大人の男性顔で目を大きくしすぎると ・ みたく顔のバランスが不自然になる・・・・

アゴの長さ®が「短すぎる」と 大人の男性っぽさが弱くなるかも・・・ アゴの長さ®と目の小ささが「年齢の高さ」ってくらい 赤ちゃんに比べて「アゴと目の比率」が変化していく!







「O例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!



(良いかも!)



親指Aが「直線すぎる」と不自然かも…

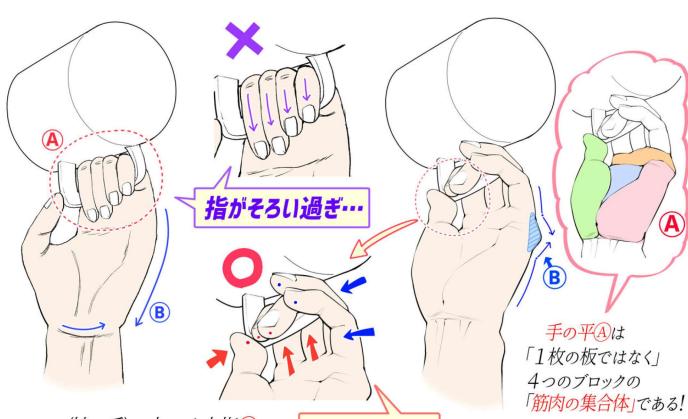
4本指Bを全部「同じ動き」で描くと 絵が単調に見えやすい…

線画全体がCみたいに「まっすぐ」過ぎると「人体の柔らかみ」が伝わらない…

親指の指先分が「上に少しそる」と自然!

小指と薬指Bは「持ち手を支える役目」 として描くと「手のポーズ」が映える!

この手の角度では<mark>C部分</mark>は「少ししか見えない」のが自然!



ハンドル(持ち手)の中に4本指Aを「全部入れようとしないこと」が大事!

手のライン®が「なめらか」すぎると 骨の質感が無くなり「ゴム人形」ぽく見える…

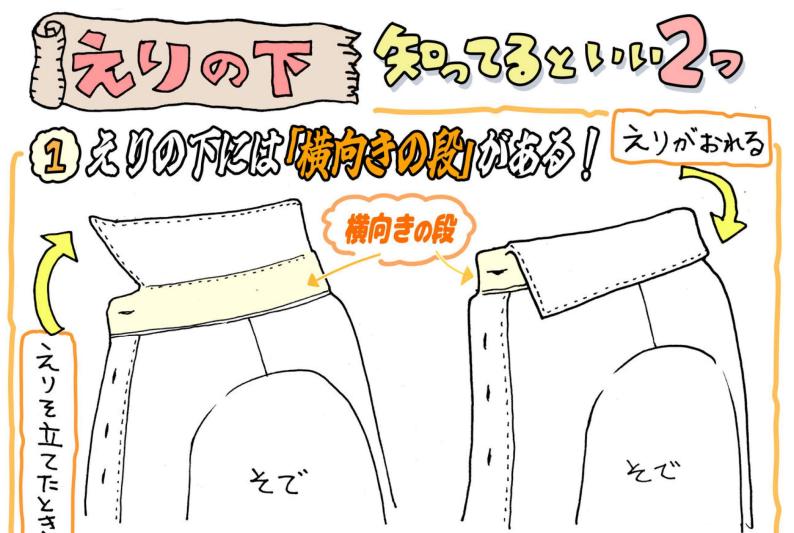
赤色の3本指で 「ハンドルをつかみ」 青色の2本指で 「ハンドルを支える」

®部分は「山が盛り上がる」ように 骨を意識して描いてみよう!



黒の革靴「塗り」や一つ表」







※シャツのデザインによって、ちがう場合なりごす。



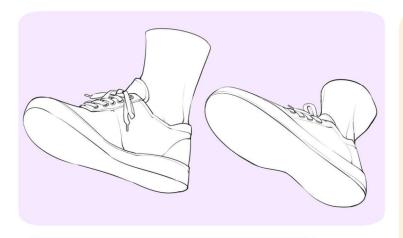




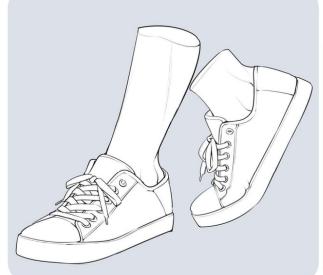


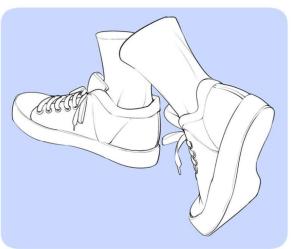














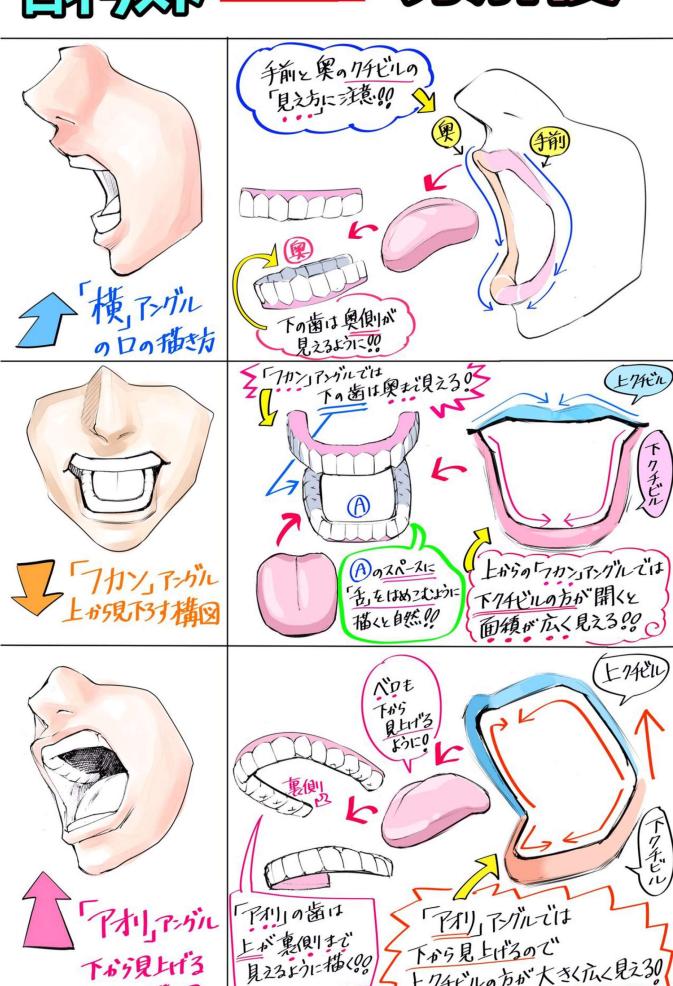
LILLI JJJJ LLLI JJJJJ LL I JJJJJ LL I JJJJJ LL I JJJJJ LJ I JJJJJ LJ I JJJJJJ

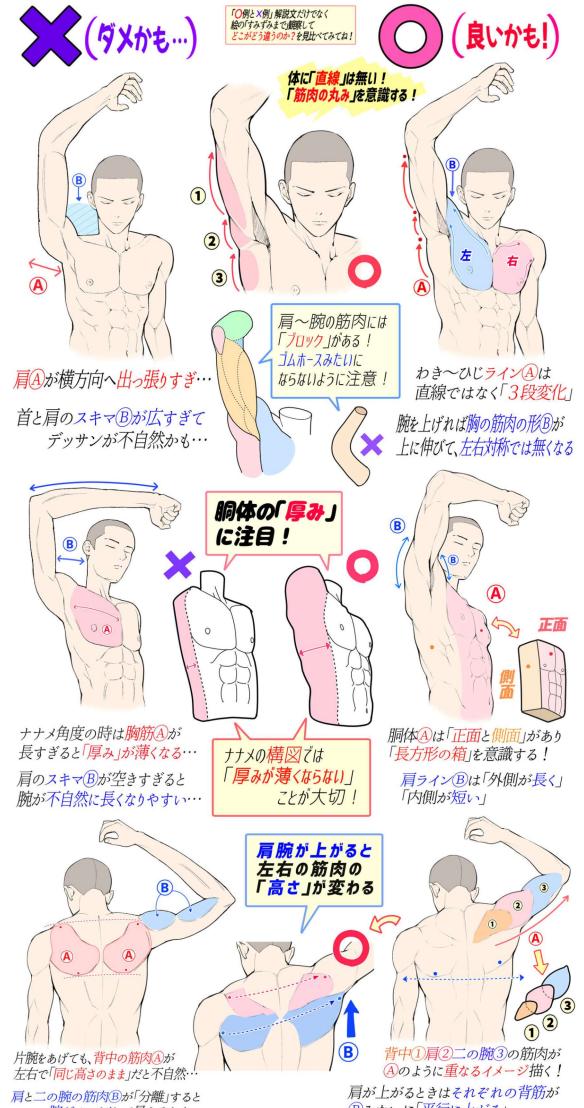


構図



上7年ビルの方が大きく広く見えるの



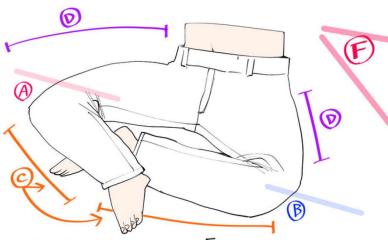


腕がノッペリして見えるかも…

Bみたいに「平行に上がる」



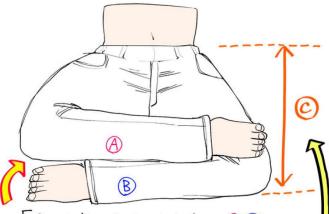
(良い!)



- ①左右のひざAとBの高さがバラバラ...
- ② ひざ下、なモモ、の長さが左右で違う...



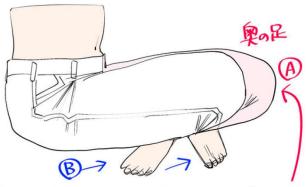
②、足のウラ、はそれぞれが外側、人向けるように描く。



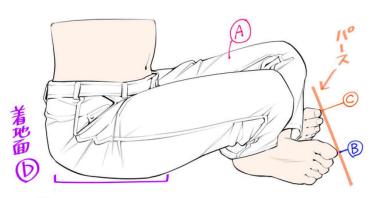
- ① 足を全部描きうとしすぎるとABみたく 足がクロスせずに骨格がおかしくなる・・・
- ②真正面のあぐらではあぐらの高さではる



- ① あぐらの高さでは足幅2つ分くらいの高さく
- ②あぐらの外側のは下に広がるよう、にちと良りの
- ③ 太モモの角度 Bは「ほぼ水平」にすると、キレイなあぐら、に見えるドランスになる。

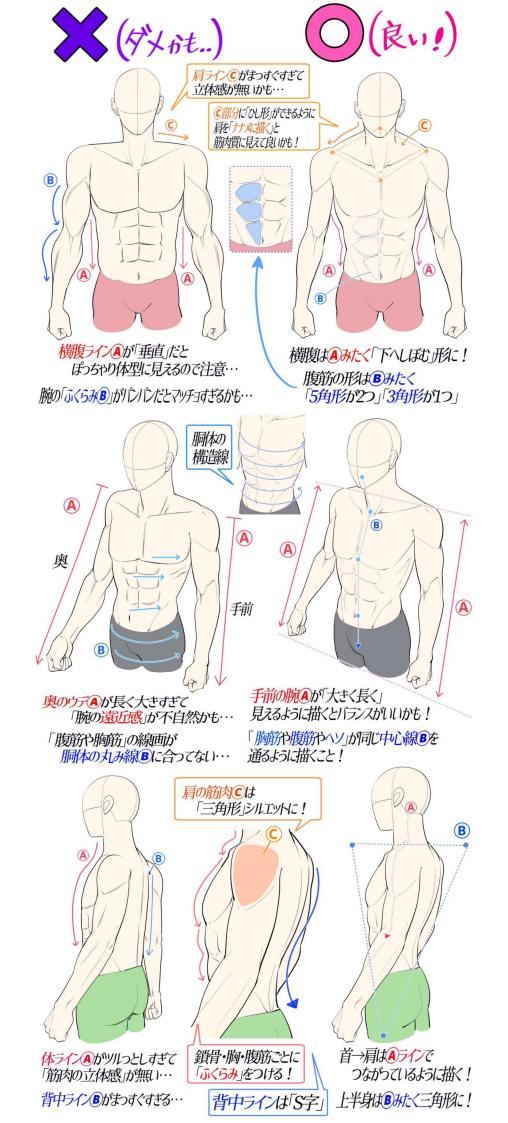


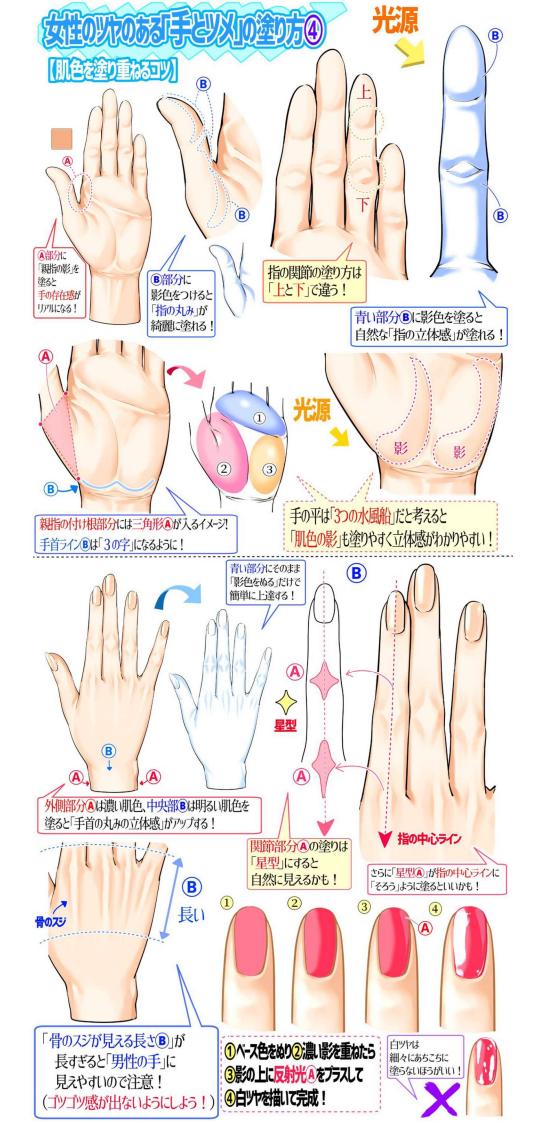
- ①横アングルのあぐらでは奥の足のを見せすぎると 奥の足が長くなりすぎて体のバランスが悪くなる...
- ②足の組み方をハッキリイメージしなりまま描くと足の甲Bがおかしな場所から描いてしまう...

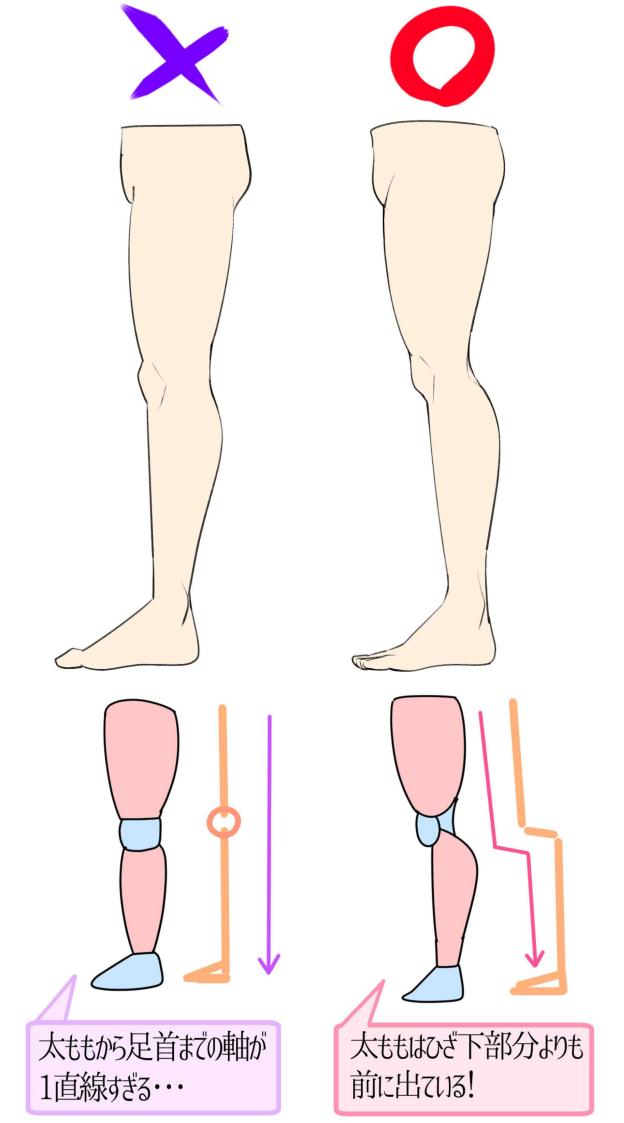


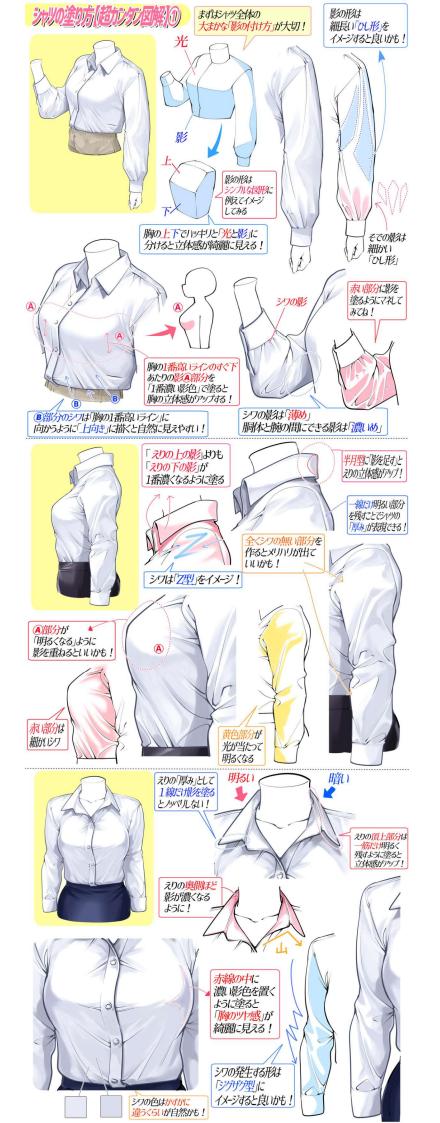
- ①完全な真横アングル」にせずに、少し上からの角度から描くと、奥の足面も自然に見せられる。
- ②左右のつま先、Bと〇は(見るアングルにもよるが)遠近感の流れ(パース)ごそろかせて描くと良いの
- ③ おしりの着地面①は丸くせず、ベタッと水平に&

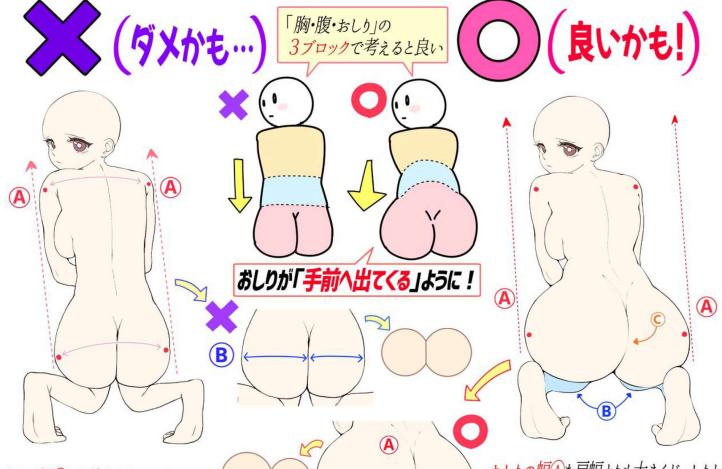












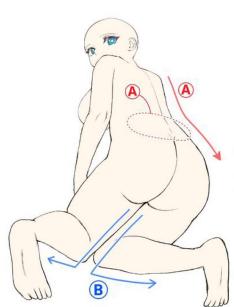
おしり幅Aが肩幅と同じすぎると 体の「奥行き感」がノッペリして見える…

左右のおしりの大きさ®が同じすぎて 絵的に単調に見えるかも… おしりの幅Aを肩幅よりも大きくどっしりと描くことで「セクシー度」がアップ!

足Bは「見える面積」が少ない!

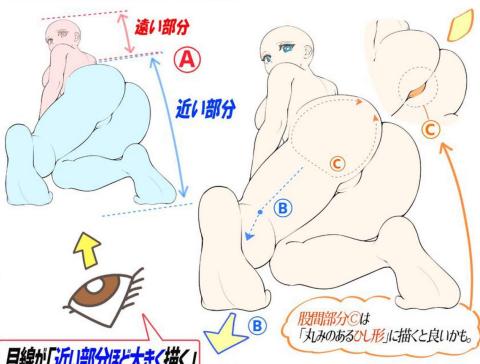
おしり線の真ん中でをスーーっと 途切れさせると「丸み」が綺麗に描ける!

お尻を少し「ひねって」左右の大きさに 差をつけると立体感がアップする!



背中ラインAがまっすぐ過ぎると 背中のA面が見えすぎてしまい ポーズが不自然になってしまう…

足のライン®が直線的すぎる… 特に「太ももが密着する部分」は 「カーブや丸み」を意識して描こう!

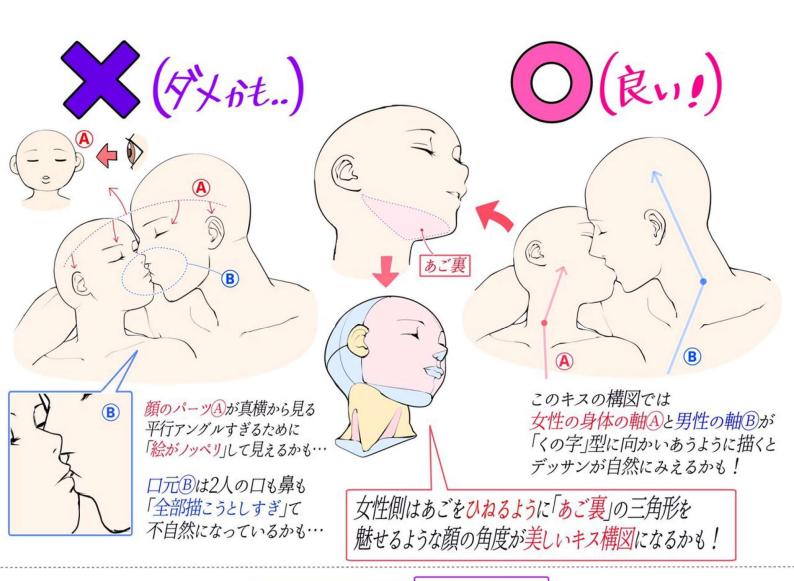


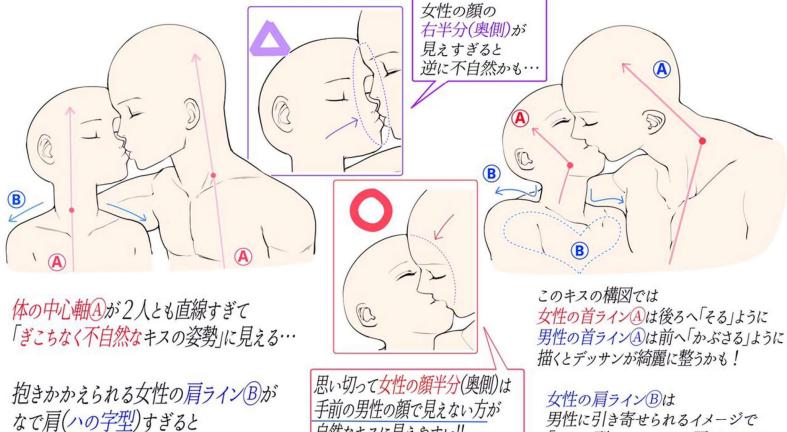
目線が「近い部分ほど大きく描く」 目線が「遠い部分ほど小さく描く」 この差を大きくするほど 構図の迫力(絵の力)が強い!

(Aのように上半身と下半身を2ブロックに分け、背中の「腰あたりを描かない」のがコツ!

Bの足は真横ではなくて「手前に出る」!

この構図のお尻では「丸みのある三角形型」に描く!





自然なキスに見えやすい!!

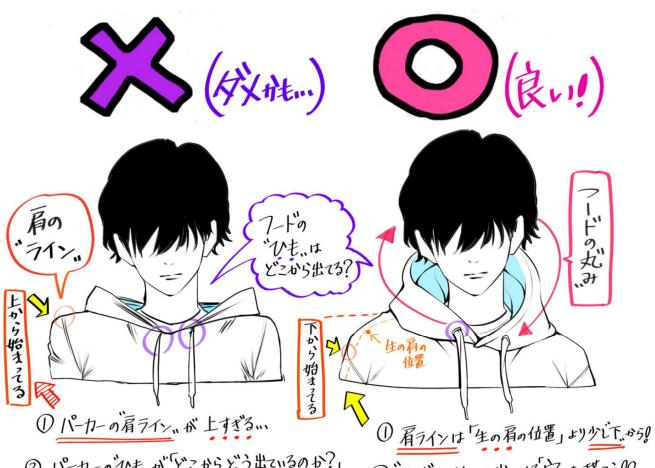
キス構図の「情熱さ」が伝わらないかも…

「ハート型」になるように肩がくいっと

上がるような角度で描くと自然かも!





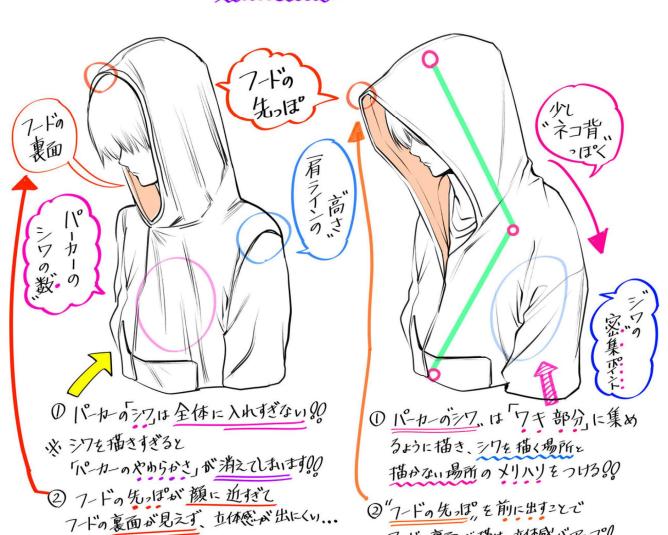


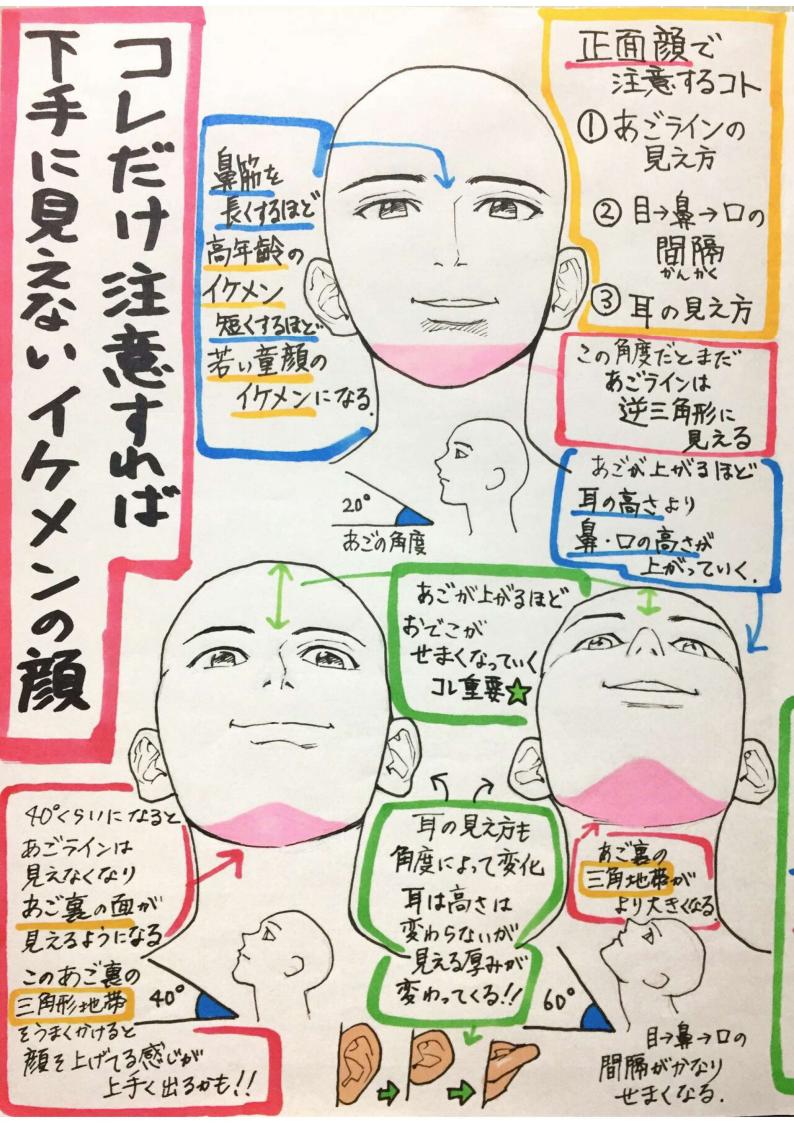
- ② パーカーのひも、がどこからどう出ているのか?」が デキトーになっている…
- ③"フードの裏面がほとんど見えてないので、立体感が感じない...

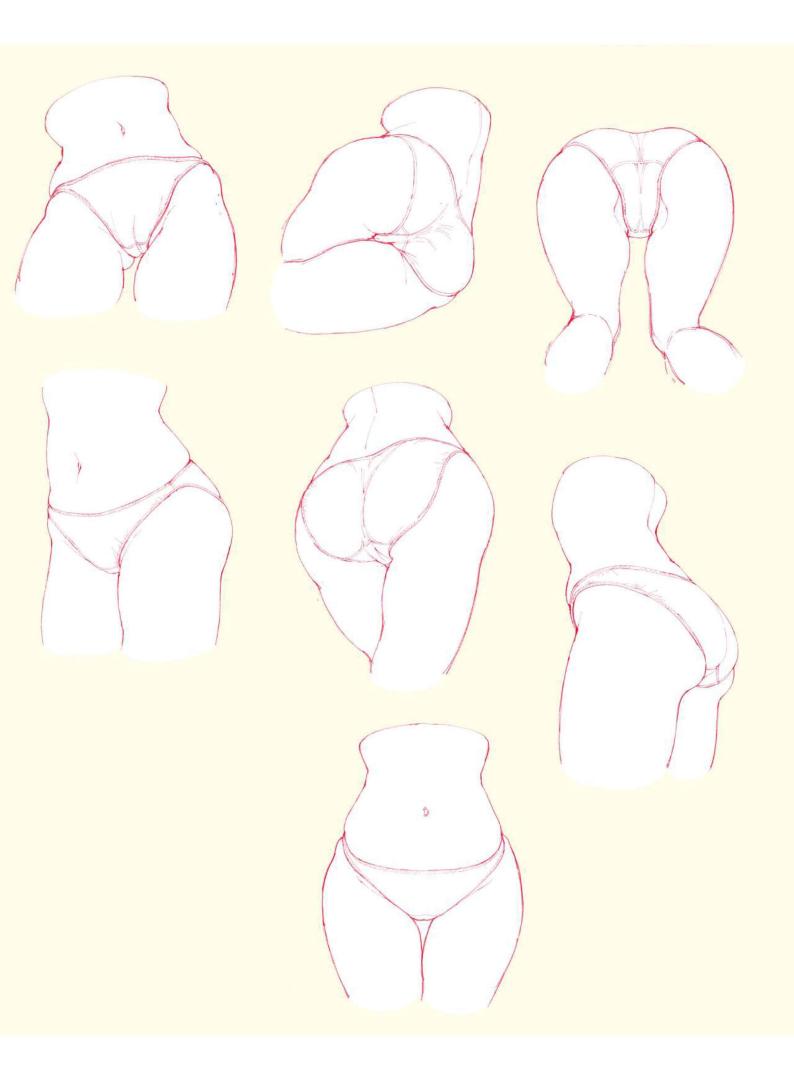
② フードのひも、は出てくる穴を描うの

③ワードの丸みは首をガルッと囲うようにの

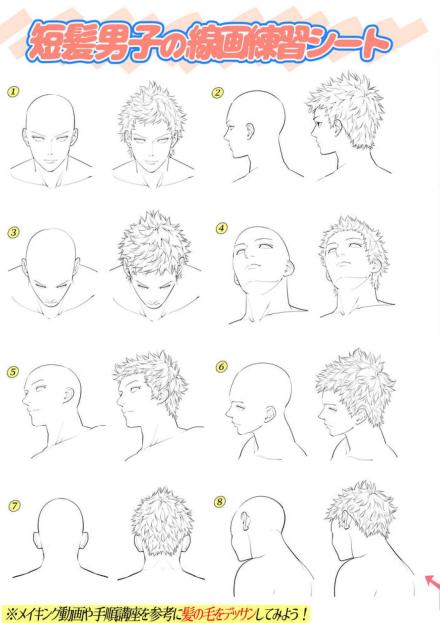
フードの裏面が描け、近極がアップの









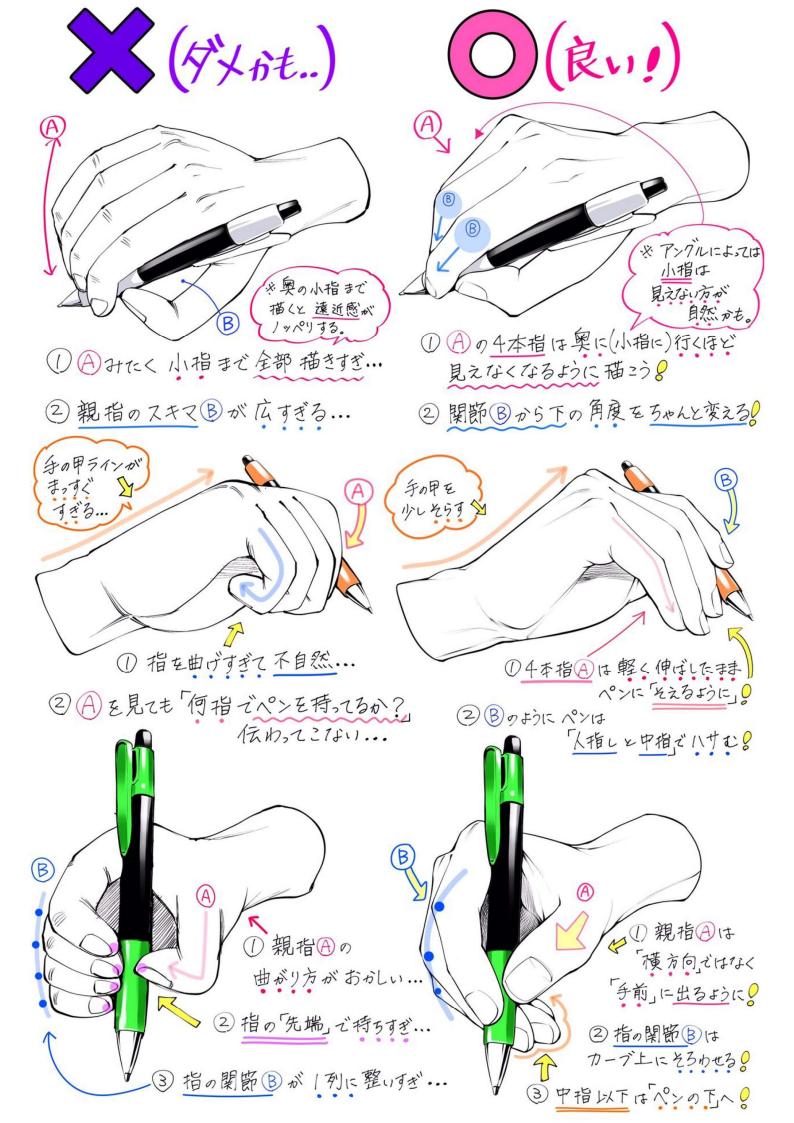


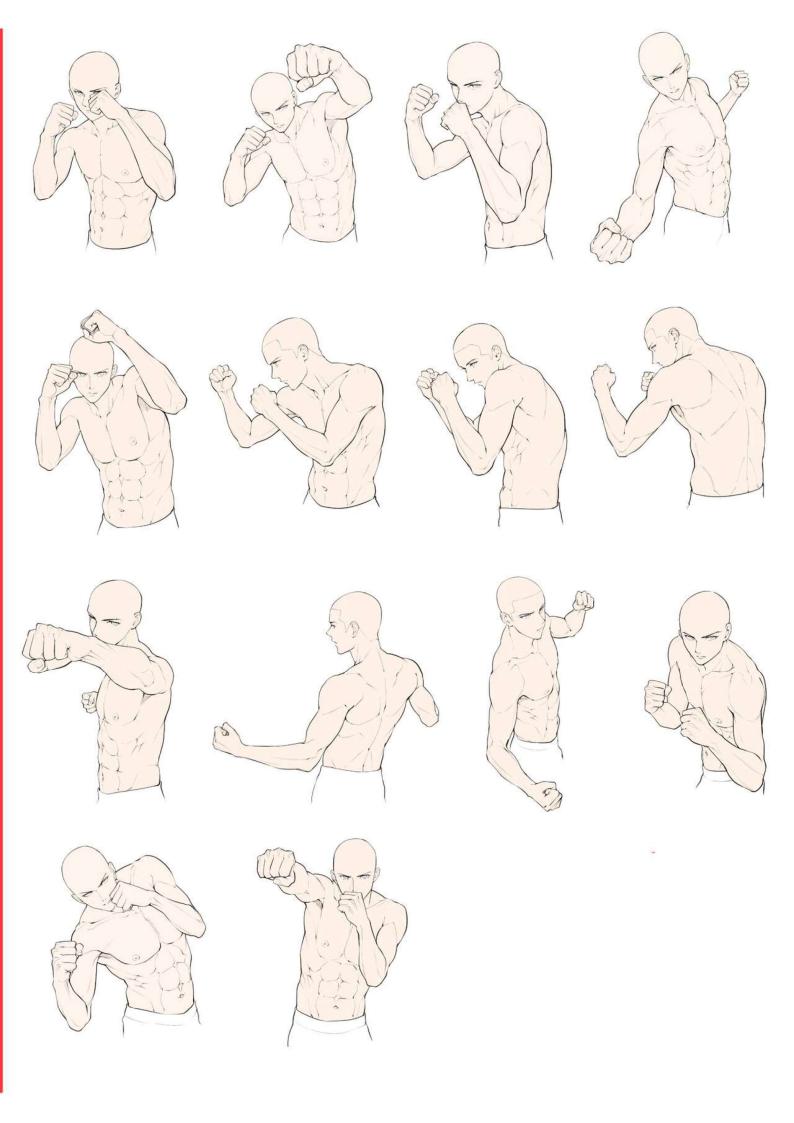


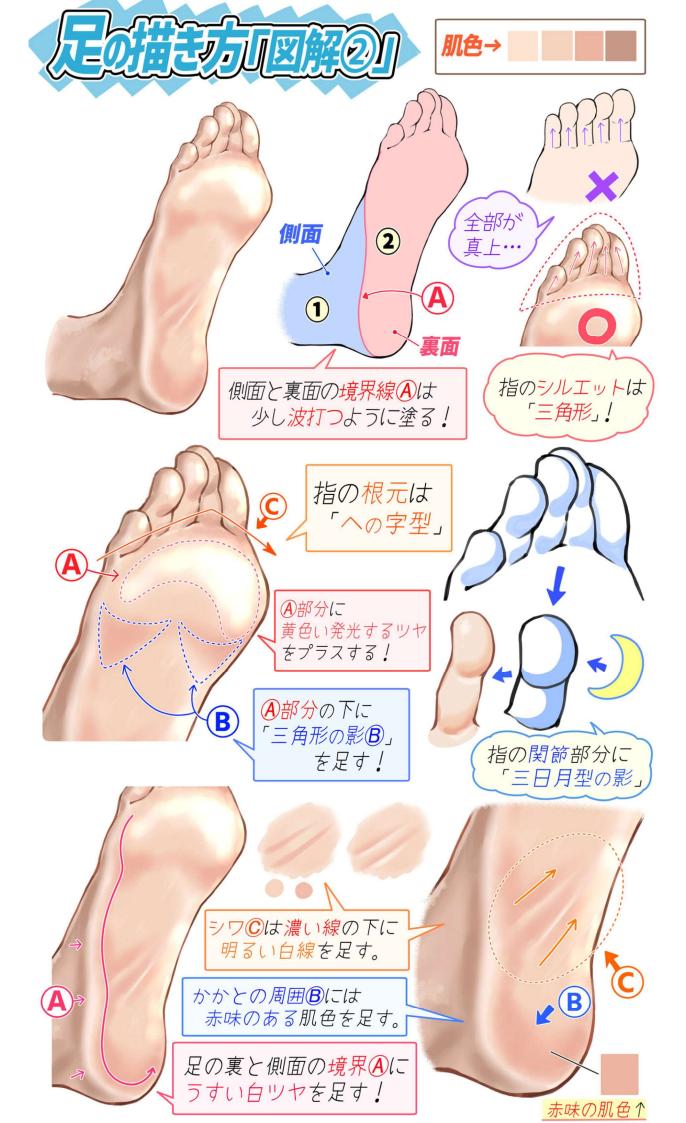


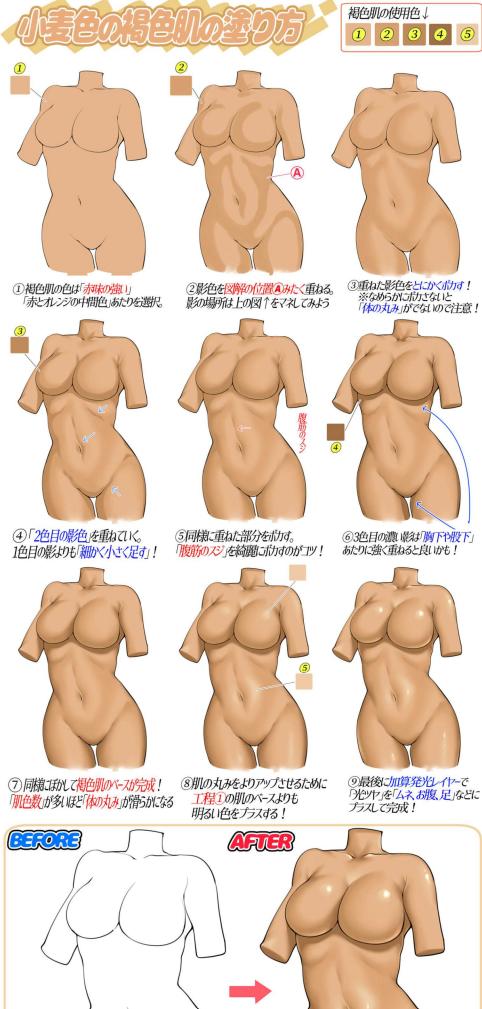
















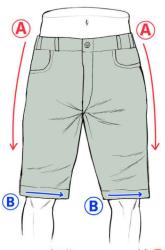




「O例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで、観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね

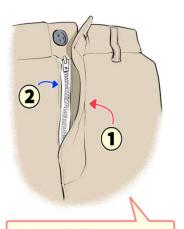


(良いかも!)



ポケット部分のりんかく線Aが 直線すぎるかも…

すそライン(B)が「真横方向」に まっすぐ過ぎて立体感が無い

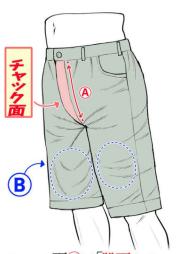


チャック部分は ①と②の2つの面で 出来でいる



ポケットのりんかく線(A)は やんわりと「ふくらむ方が自然」

すそラインBは「足の丸み」に 合わせてカーブさせると良い!

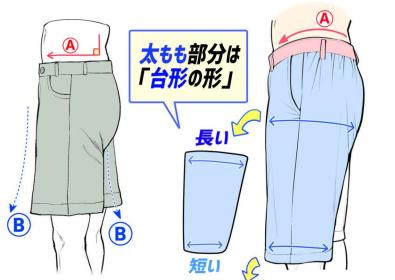


チャック面Aが「股下まで」 伸びすぎている…

パンツのシワBが全体的に多すぎて 「汚れた服」っぽく見えるかも…



B部分にはシワを描きすぎない方が 綺麗なパンツに見えやすい!



とがらせすぎない!

横から見たベルトラインAが 平行すぎると絵がノッペリする…

りんかくBは「下へ行くほど広がる」と スカートっぽく見えて不自然かも…



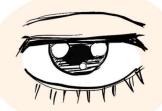
横のベルトラインAは「腰の丸み」に 合わせてカーブさせる!

この絵の構図ではシワ®は 「上から下」や「下から上」に向かう!

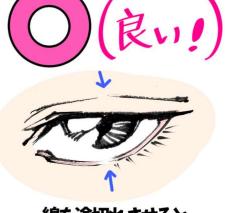




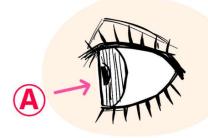




左右対称すぎて 目頭と目尻が分からない



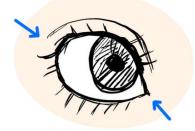
線を途切れさせると 立体感がアップ!



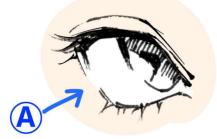
○部分が平らすぎて 眼の「球体感」が無い。。



下まぶたのラインは 2重線で表現するとリアル!



目頭と目尻の線が くっつきすぎて不自然かも。。



④部分は余白を空けて スーツと消えるように描く!



下まぶたの線から いきなり「まつ毛」が生えてる。。



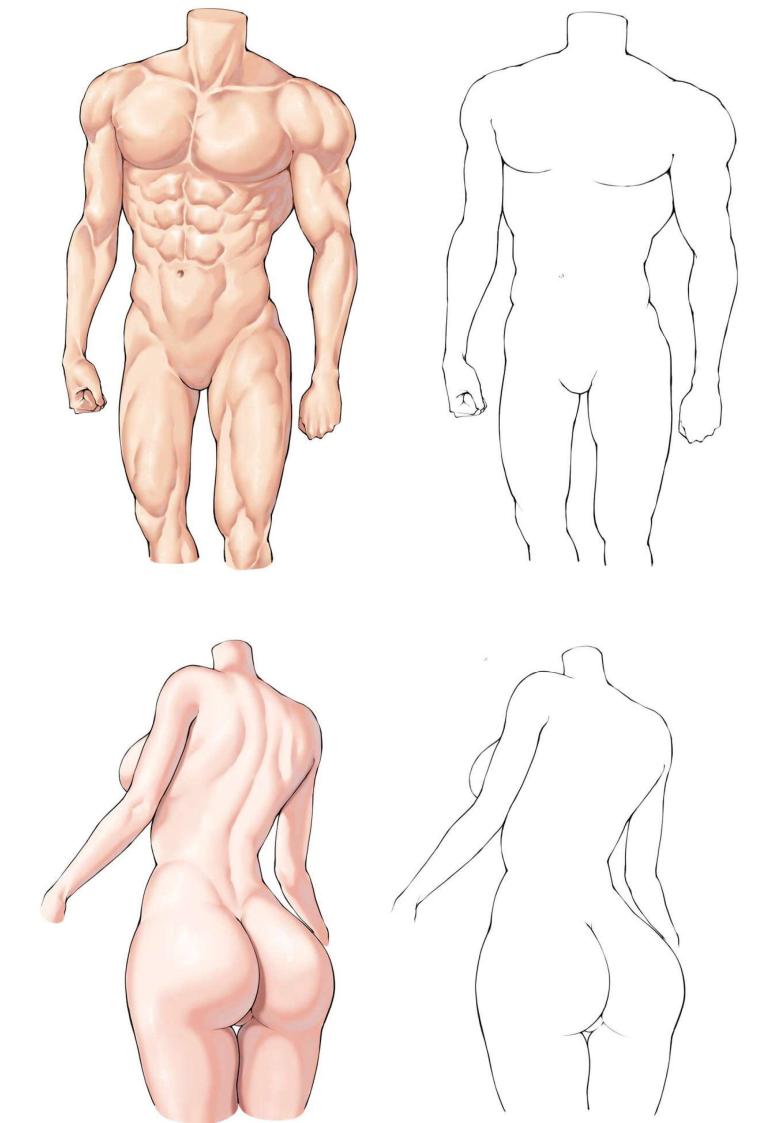
下まつ毛はまぶたの線から、はんの少し離して描くといいかも!



「横から視点」にしては まつ毛の見え方が不自然かも。。



上まつげは前方へ 下まつげは段々と角度が変化!







(A)

B

B



①トッフ°(頭頂部A) よりも"後ろ部分"が 見えすぎておかしい…

② B → C へ 髪の長さが急激に 変わると ダサイかも...

③スソ(ネープラインの)が バラバラすぎて まとまりのない ヘアスタイルに ①トップのから 一放射状に毛束 を作ると自然。

②前髪→サイドの毛 B © が少しずっ長くなる。 ように描くと良い。

(アシンメトリー(特殊な髪) でない場合)



とこのなじ、の位置が全く分からない...

②後頭部風がますが、するがする...

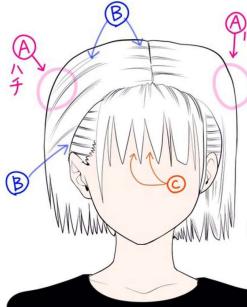
3スソ(ネーで髪)が を まっすぐ落ろすぎて しまりの無い髪型に…

④前髪の毛流れBが 頭の丸み、に 合っていない... ① つむじ@から<u>毛流れ</u>が生まれるように

②スツの映图を 「V字」に好と 首元に色気がアップ。

③前髪では 奥にいくほど 毛束が細く 見えるように

描くと「遠近感」がアップの



① 頭の<u>ハチ</u>、部分Aが 出っ張ると、頭が デカく見える...

②全体の毛流れB が頭の丸むに 全く合っていなり...

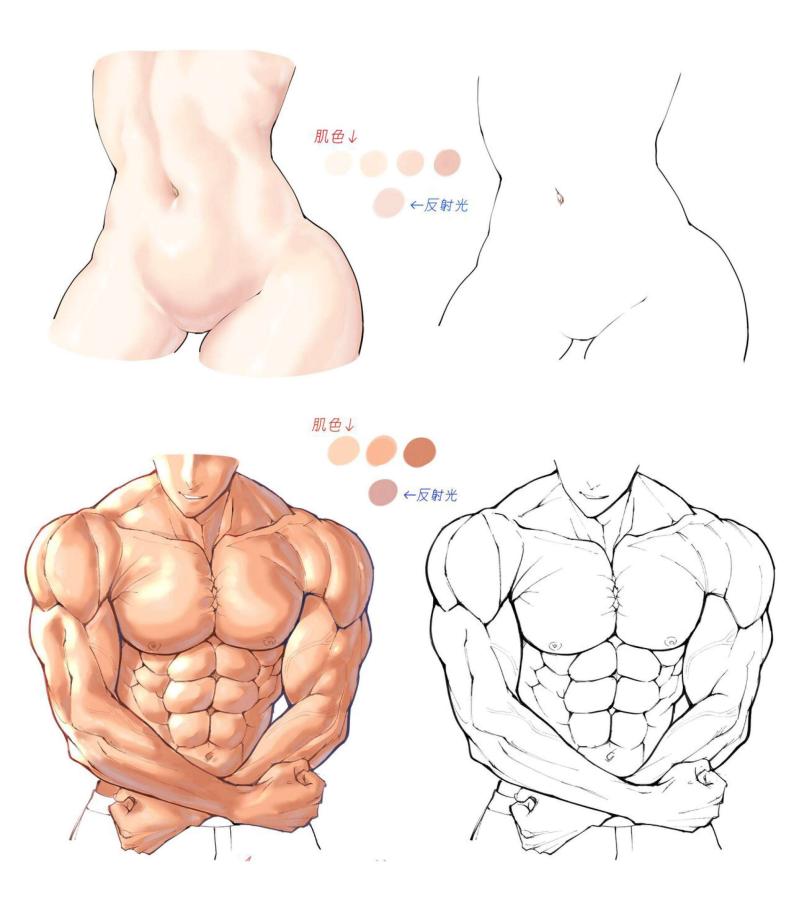
③前髪Cの下に 影になるバタ(黒いなじませ) がないので

> 前髪。 <u>立体感が</u> 全く無い...

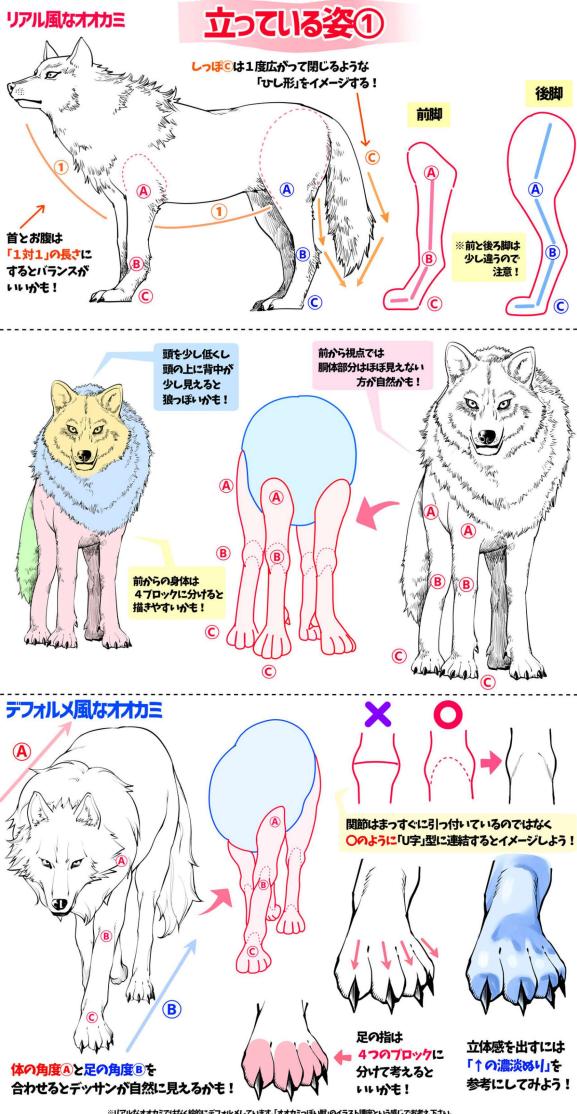
①全体のシルエットを ・ 「たっぱいかし形」 にすると美しい。

> ②分け目的を ジグザグ」に移と おしゃれ感アック?

③耳がけ、では ○と ○部分の 「毛流れ」をしゅかり変える。

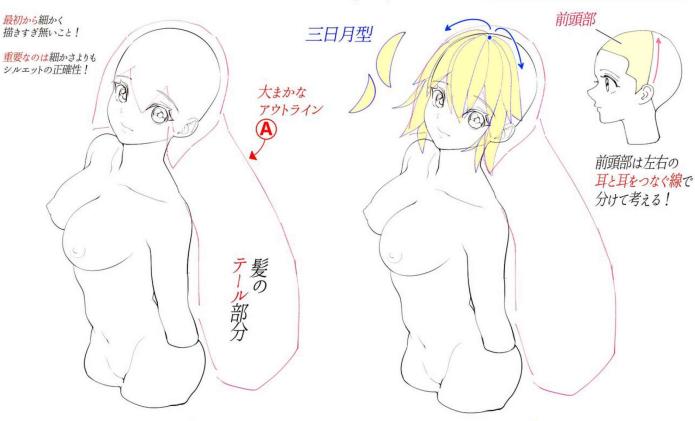






DESCRIPTION Created by Takuya Yoshimura

図解はPIXIVBOOTHで販売している 「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の しっとりペンで「線画」オールワンブラシで 「色塗り全部」を使用して作画してます!



自分が描きたい髪型の「形と大きさ」の 大まかなりんかく線Aを描く! 髪をしばる時はブロックを分けるのがコツ!

前頭部の毛束は頭頂部®から生やすように描く! 毛束は色んな大きさの「三日月型」で形成する。 (A)の大まかなりんかく線を目安にして描こう!

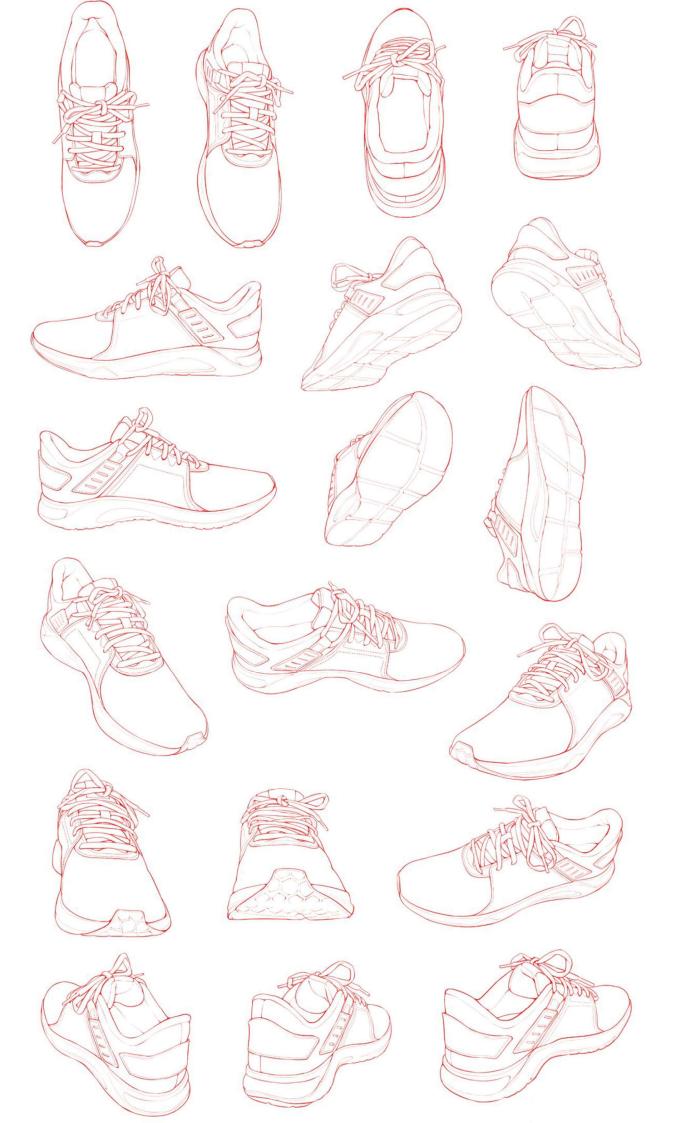


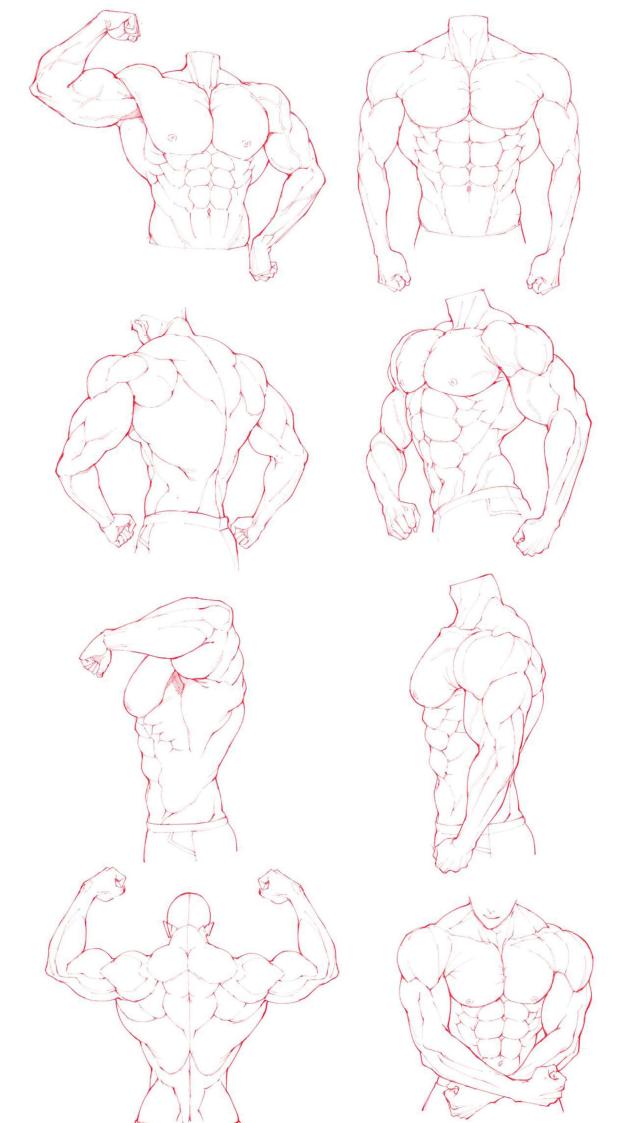
ポニーテールみたいに髪をしばる時は Bのように1度重力で下に落ちてから 持ち上がるように「髪の結び目」に流れる! ※毛流れを「S字型」に描く方が

柔かで可愛い印象に見える!

テール部分の毛束も基本は「三日月型やバナナ型」 で大まかな形を作ると分かりやすい。

最初から毛束を増やし過ぎなくて良い! 描き込みはあとから足せるので、髪型の形やバランスを 最優先に描くがするのが重要です!!





美观题的问题



①色塗りの線画は タッチを描き込み過ぎずに スッキリと描くといいかも。



②まずはベースの肌色を全体に塗ります。



③2番目に濃い肌色で立体感を 意識してA部分に重ね塗ります。



④3番目に濃い肌色を **Bの赤い部分**にさらに重ねます。



⑤4番目に濃い肌色を **A部分にプラスします**



⑥5番目に濃い肌色で細かい濃い影をさらにプラスしていきます。



⑦関節部分や爪®に 「加算発光レイヤー」で 白いツヤを光らせます。



⑧手首に白ツヤを足したり 指関節のツヤ下部分Aに 少し濃い影をプラスする

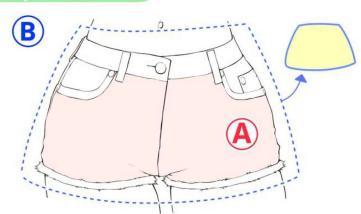


⑨黒い線画を少し濃い茶色に変更します。 お好みで線画を太くしてもいいかも。

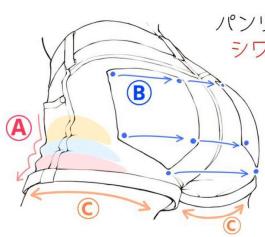


TO STORY TO SHIMURA VOS HIMURA VO





パンツのシルエットBは「台形」



パンツの<u>下部分**A**には</u> シワができやすい

> 左右のポケット®は 「高さ」を合わせよう

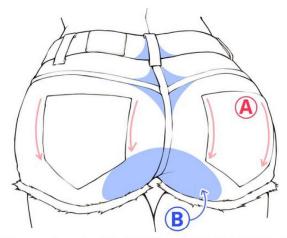
◎ラインは左右で 「カーブの向き」が 逆になる



←紺色系のデニム

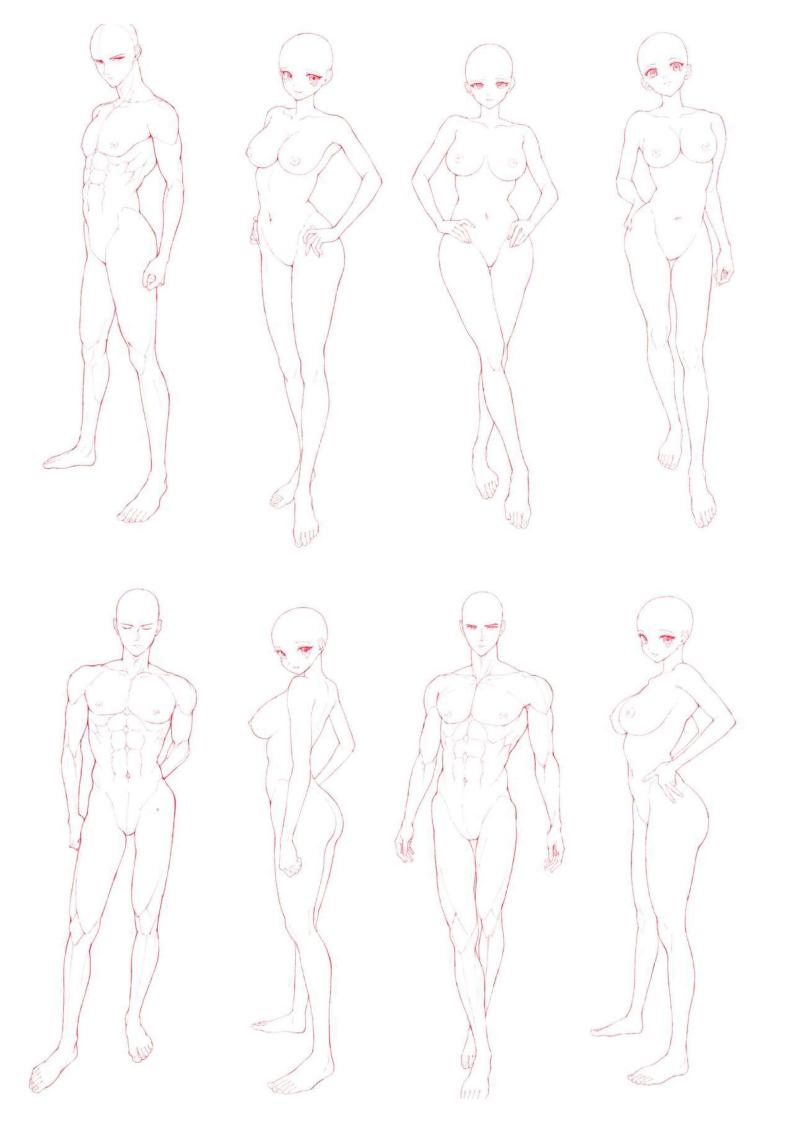


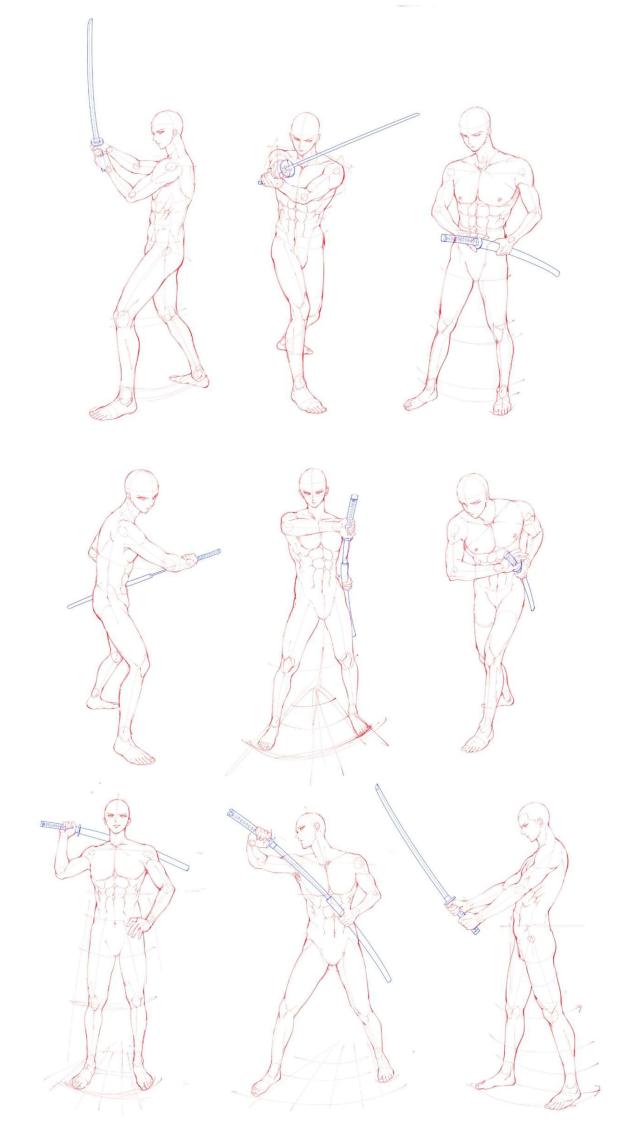
青色系のデニム→

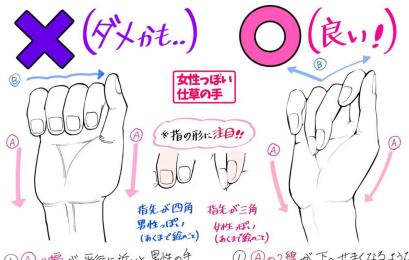


ポケットライン**A**は「お尻の丸み」に 合わせて少しカーブさせる

■部分に影を塗ると立体感アップ!







- ①Aの幅が平行に近いと男性の手 に見えてしまうがも…
- ② 4本指Bの並び方が横一列 すぎて女性がく見ないがも…
- ① (A)の2線が下へせまくなるような シルエットにすると生性的がも見
- ② Bのように人指し名小指を高く あげた「V字」にすると



- ①親指の関節(日は(図のように) 外側へは曲がらない…
- ② 園のように指のつけ根、が隠れて 見えない時は指の間隔に注意般
- ①4本指Aは除々に指が開いて いくように描くと美いがも8 (花が咲くような感じ)

指の比率!!

2:15:1

②指先のが今本ともカーが線上に あるイメージで8



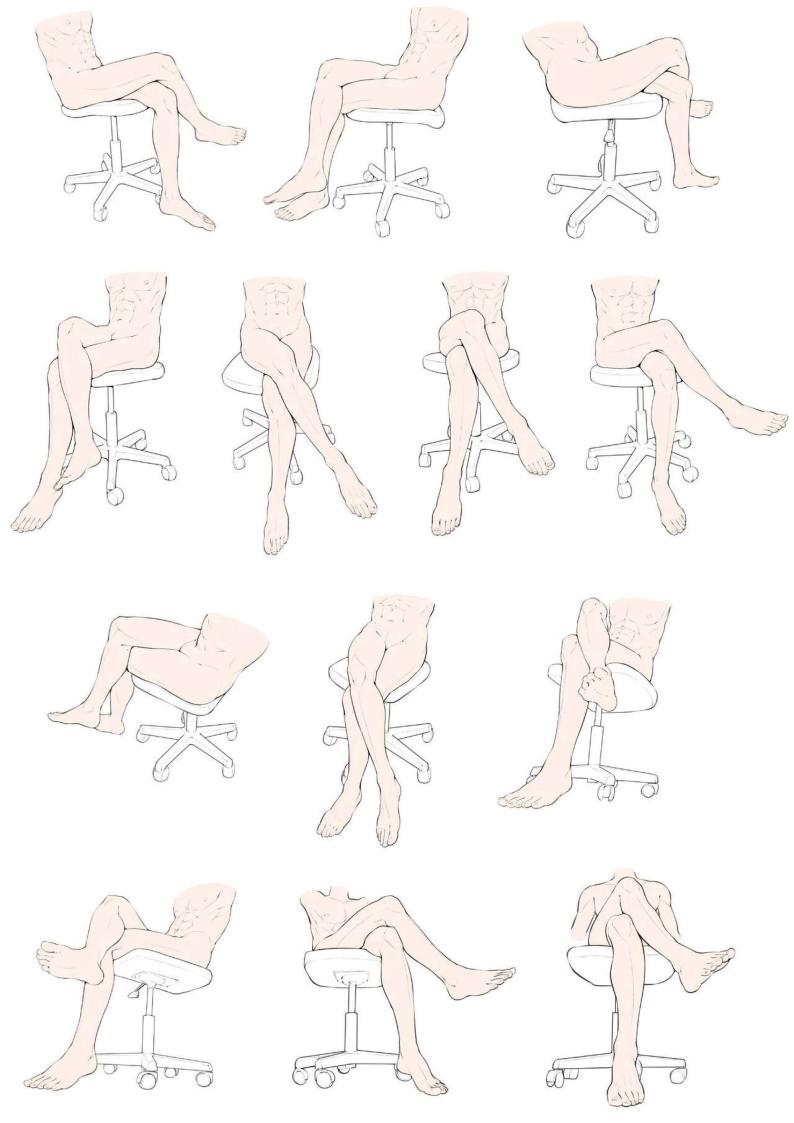
- ①横アッグルでは骨Aの2つは 見えない方が自然がも…
- ②指車の長さの比率が 「/:/:/」だと指が長がれ...
- ① 左側と右側で線の太さに 強弱をつけようと

侧太

②3本指では角度を少しずつ 上げていくと指のならびが綺麗と

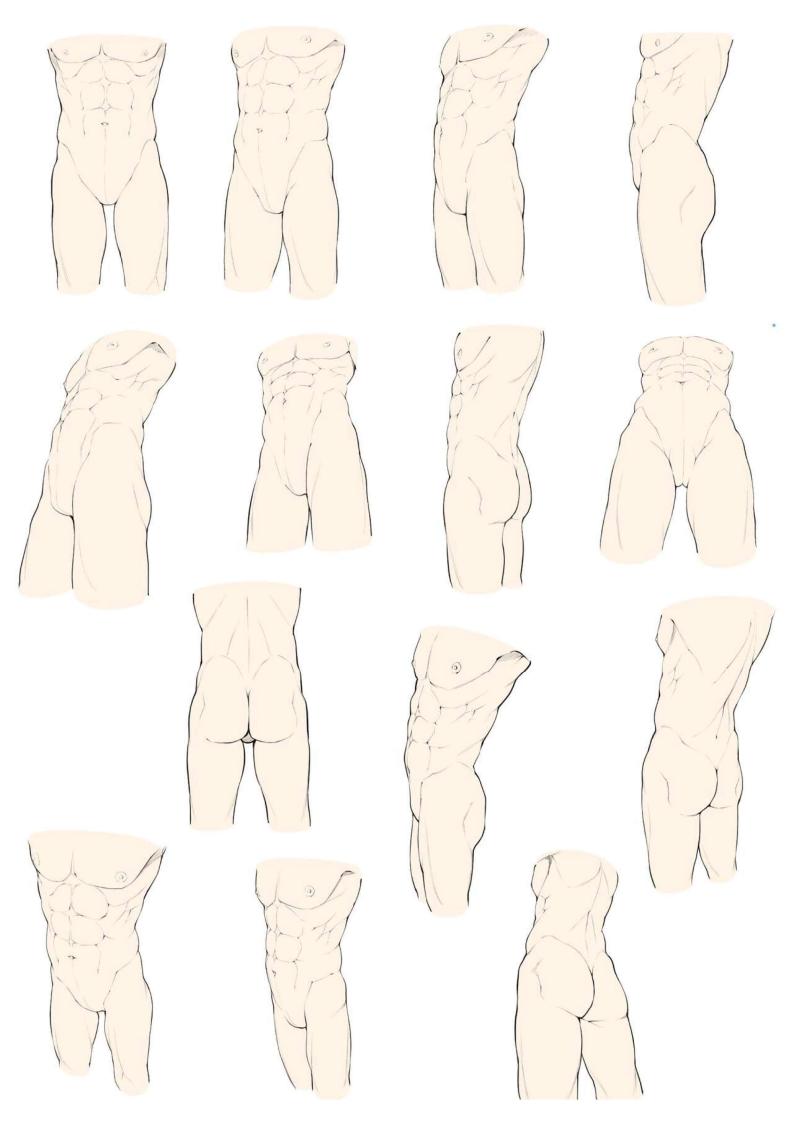


- ②指の向きが中指→薬指で 急に変わりすざかも…
- ② 4本指Bがそれだれが ある1点を目指して内へ向くように8-



| 「トレース練習用」







・瞳を思っきり小さくする。

瞳(黒目)の大きさはキャラクターの 誠実度や真面且度を表している。 黒目が大きい経→優にない誠実な人に 見える。 黒町小さい経→不誠実、不むめな人に 見える。 本心を見せない腹黒キャラ向きフェイス

・無表情なキャラを描く時は 眉毛、目、口を起伏なく平行気味に描くことで感情を抑制した顔になる 瞳(黒目)を丸く見せず 四角く瞳を描くと無表情が際立つ。

無感情で冷酷な支配者向きフェイス



目を黒く

ぬらず、白い

冷酷さは増す

瞳に打と

黒目を大きくする事で、

上下まぶたを下にカーブさせる事でで変質者系の目に

半目の重にいまるだでで 経念を表す目に

必 イケメンのように顔立るは整めないが、逆に個性の強い良いキャラができる可能性がある

イケメンに

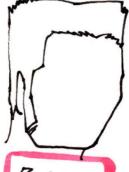
重ためのマッシュ



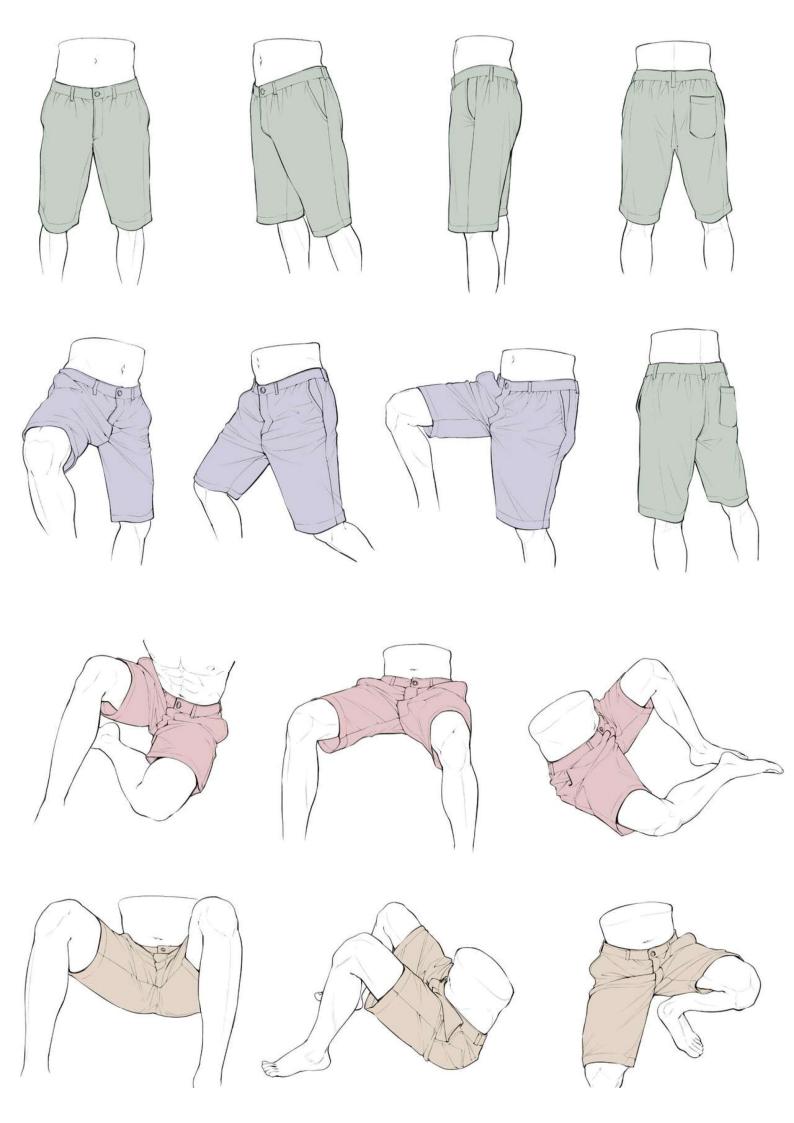
ヤリすぎな 前 アシンメトリー(左右非対称)

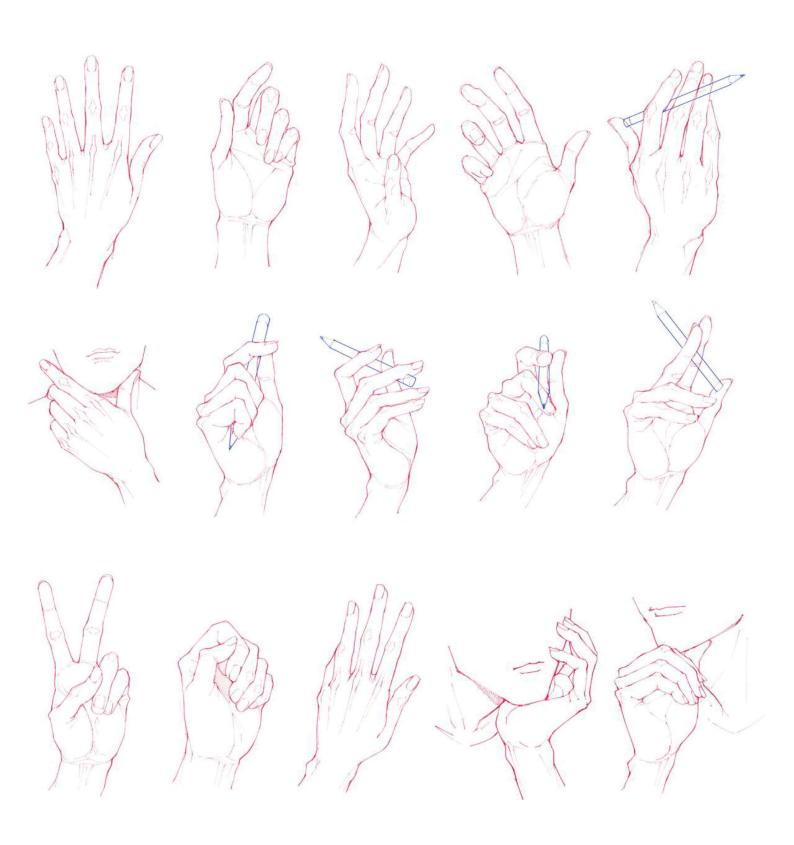


前髪が一

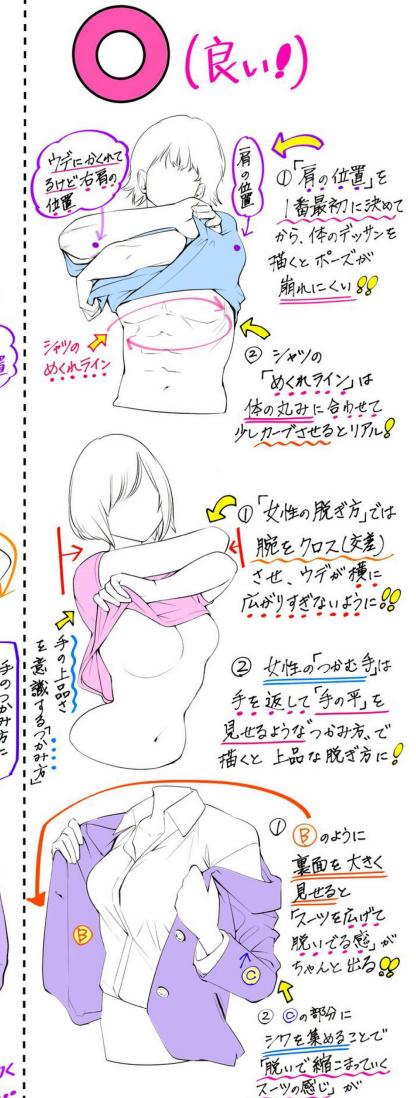


角刈り

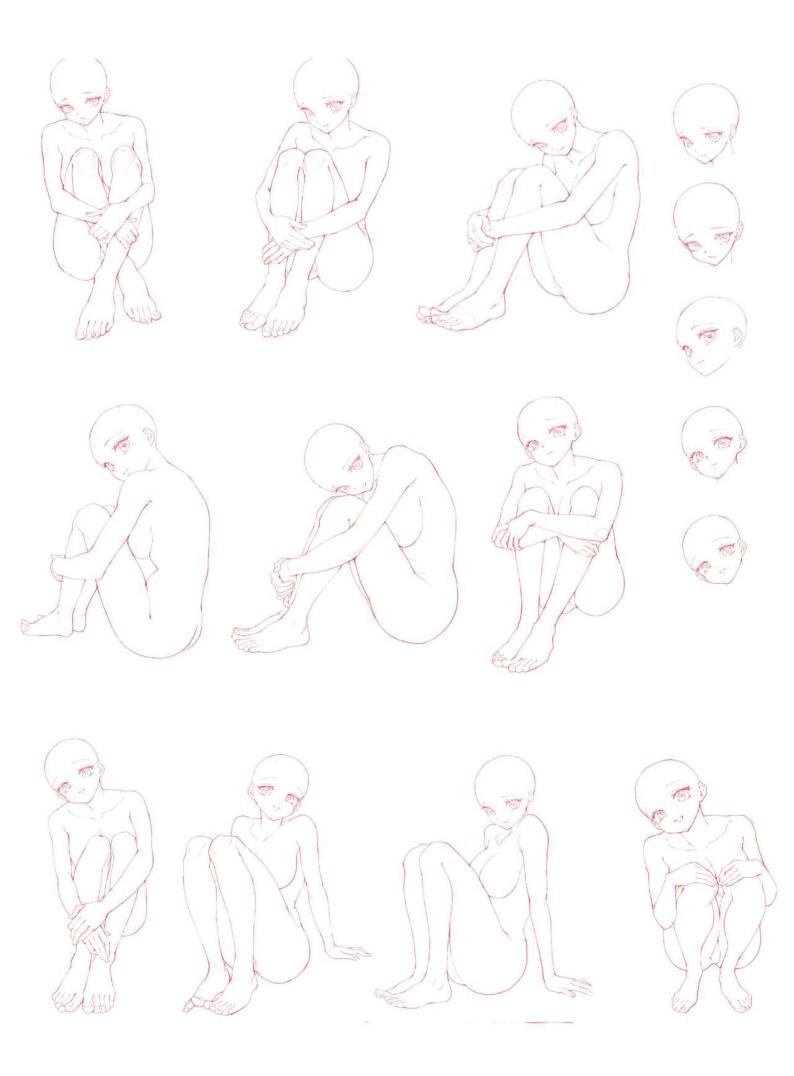








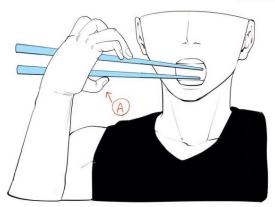
ちゃんと出る88



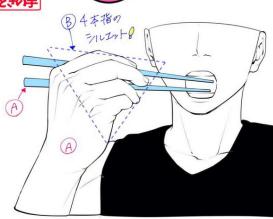




口に入れるときの手



- ① 手の大きさとおけしの大きさが 合ってはいので不自然がも…
- ②このアングルだと親指のは 見えない方が自然がも...



- ① おはしと持つ手Aは顔より前に あるので少し大きく猫く方が 絵の遠近感がアップの
- ②午本指園は三角形シルエットに



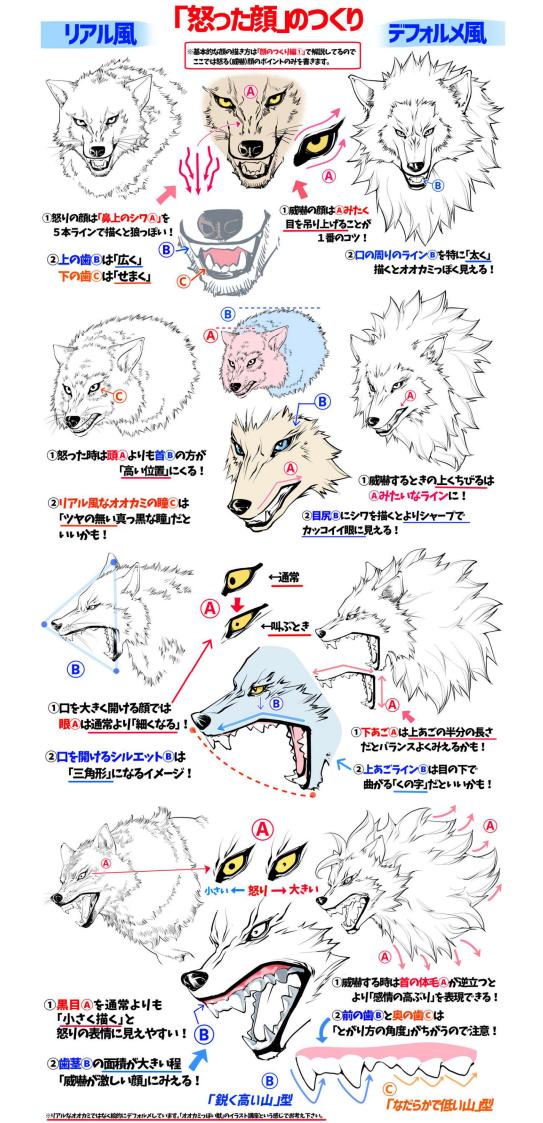


---前人出る感じなのでツメの見え方に注意》

前人突き出すように 猫人と自然がも8 ① 4本指の関節ABCが それぞれブレッとした カーブ線図の流れに 配置して猫くと美いがもる

親指は

②特に人指し・中指は前へ 突き出すアングルなので 尽ツメの形は上に少しカーブする









は年齢が伝えやすい、

あごも長く

それて鋭くなって

13

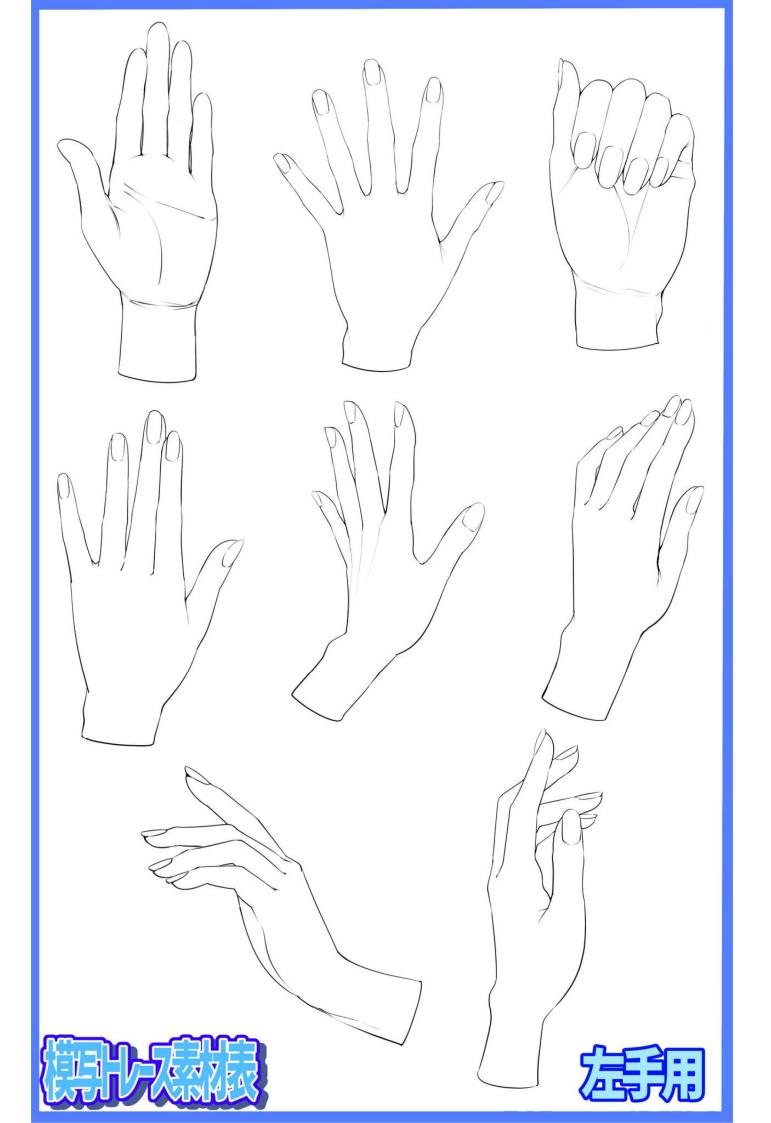
鼻とあごが立派になる

少年期への成長、髪形だったり表情のかたさ)

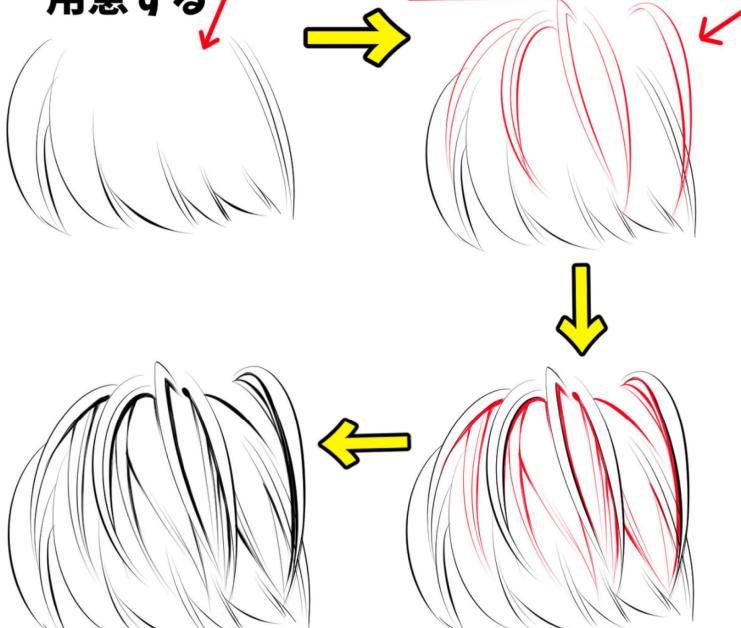
・見た目を気にする

イコール



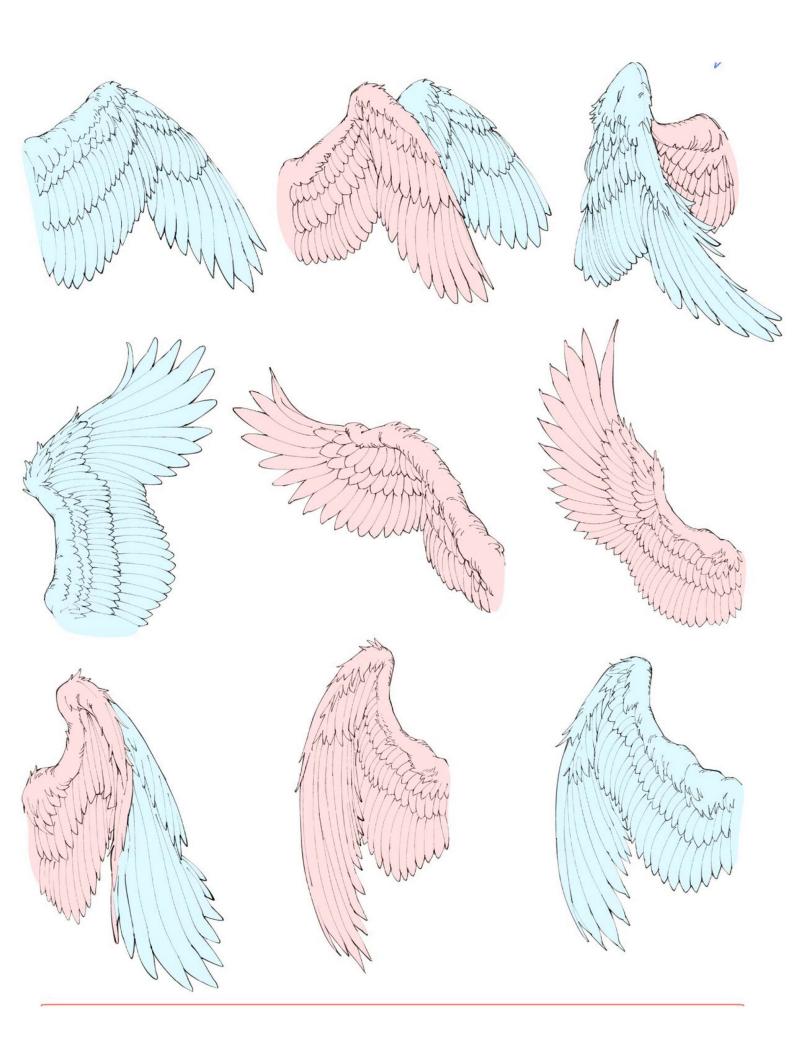


①<u>髪のベース</u>を 用意する/ ②<u>毛束を数本</u> 上からプラスする



4完成

③プラスした<u>毛束の下に「影」をつくるように</u> 髪を描き足していく。

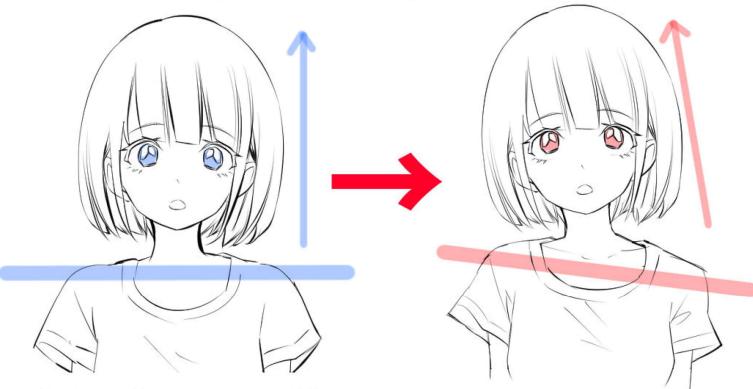


(日子はらで立っている絵)

修正前



修正後











部建

- 。京真爛碧
- · 雜寫
- ・お人婦し



※ いろいろが形の目も 金で3977の目から 振倫かい出来ます。

※· でれぞれの目には/性不るがあり そのキャラに合った。目をえらる。 ことが重要!!



圓の3大要素

心臓の おっとり・色の気の・のんびり・協調性高い。

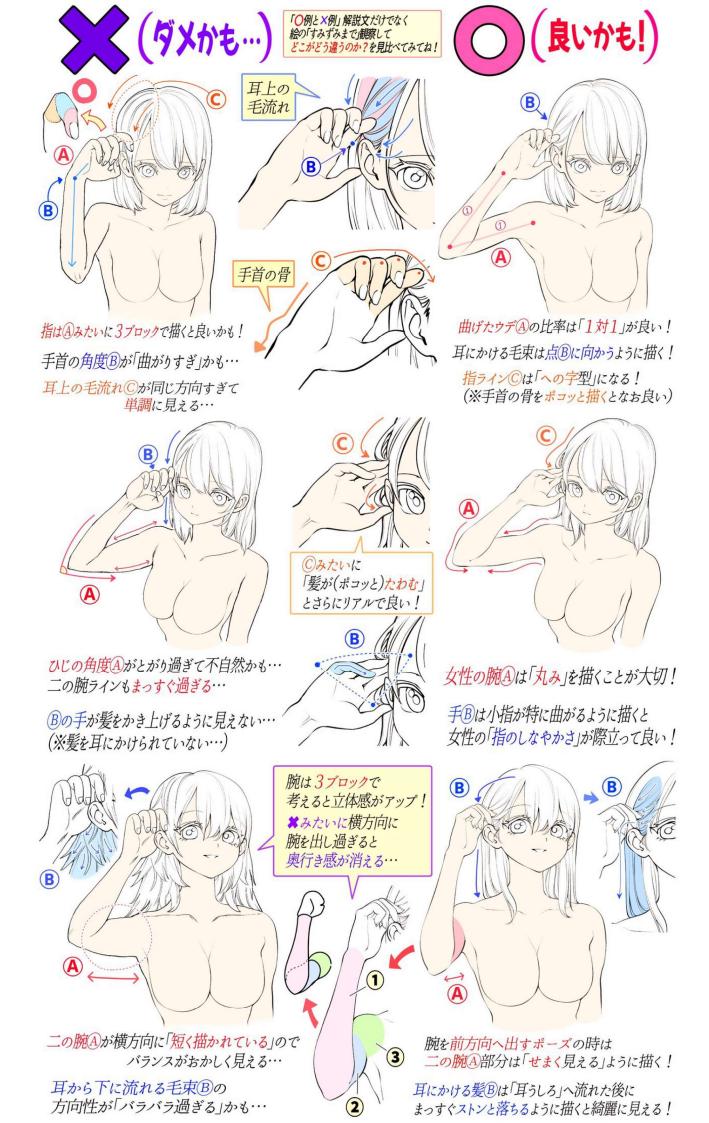
0個性が強い

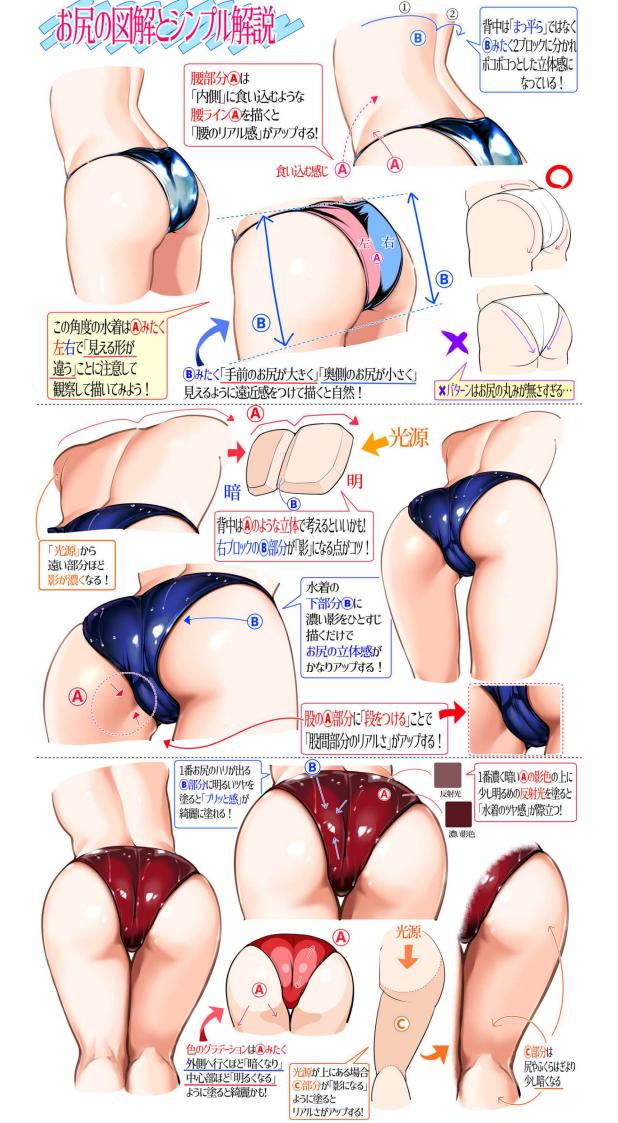


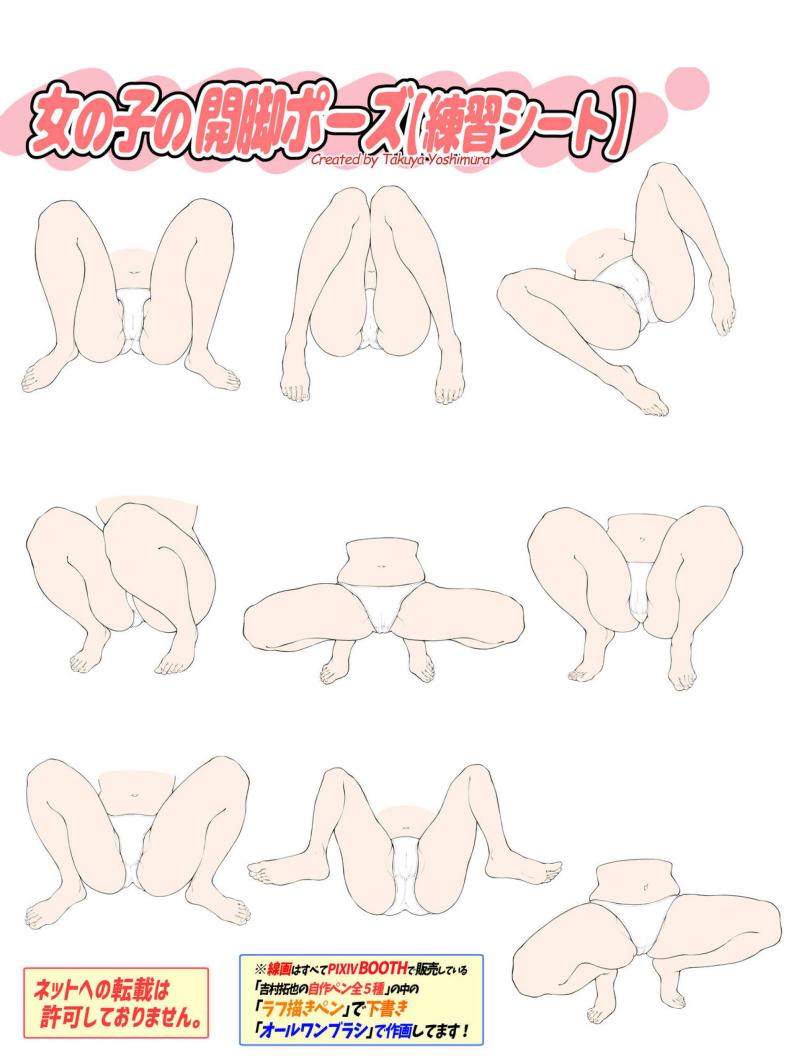
つり目・気が強い・ガンコ・カール・源々しい

·孤高。旁作高







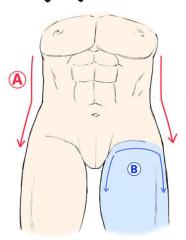




「〇例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して

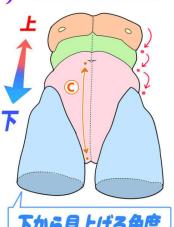


良いかも!)



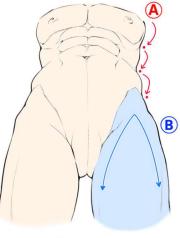
胴ライン(A)にくびれが無さすぎて 「下から見る角度」に見えない・・・

足の付け根の形®が「四角形」に なりすぎると不自然かも…



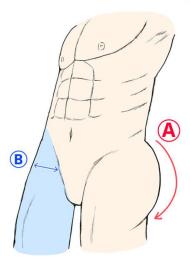
下から見上げる角度

上半身(上へ)にいくほど 遠近感で「小さくせまく」 下へ行くほど「大きく描く」 ことがポイント! そのために体を「ブロック分け」 することが重要!



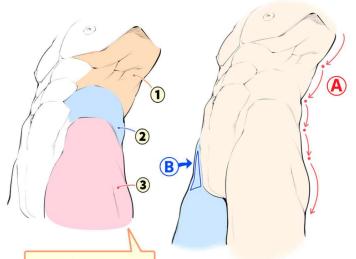
上半身Aはブロックごとに 細かく「くびれ」させる!

足の付け根Bは「V字型」



おしりラインへの「丸みが強すぎる」と 女性っぽい体に見えやすい…

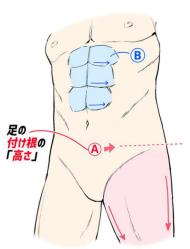
奥側の足の付け根Bが 見えすぎると「遠近感が弱くなる」・



「わき腹~足」は 3つのブロックで 考える!

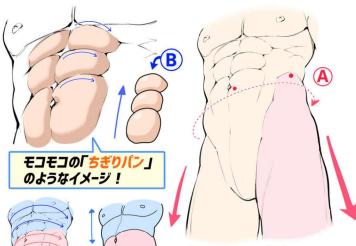
背中ラインAは「5段変化」 位に「くびれ」を描くとリアル!

奥側の付け根Bは 「細い三角地帯」が見える感じ!



付け根Aの位置が低すぎて 「胴が長く」見えてしまう・・・

「下から見上げる角度」なのに 腹筋ラインBが直線的すぎるかも…



下から見上げる角度では 「脚が下へ広がる」ように描く! へそと脚の付け根Aは「同じ高さ」

腹筋Bは「下から積み重ねる」 ように描くのがコツ!



① 足の甲ラインAが「直線」すぎる...

② Bのベルト部分が足の丸み、に合いなり・・・

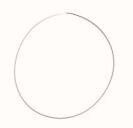
③ カカトラインでがまずずまる...

①足の甲ラインAが上方向へあがるとグッド?

②ベルト国は足の丸みに合めせて少しカーブ?

③ 足の入ロラインではゆるーく「S字」になる似ージ!

【 顔のデッサン手順】 『テキトーに描いてもバランスが整いやすい方法』



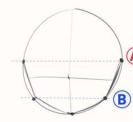
①テキトーに丸を描く



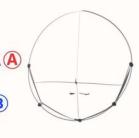
②点を5個描く



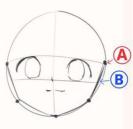
③点をつなぐ



④ AとBの中間に3コ線とタテ線を描く



⑤口を少し小ぶりに描く



⑥AとB線の中に 目を描く



⑦目と眉を描き込む



⑧丸の上半分に 前髪を描き込む



9目の幅と同じくらいの幅Aを 前髪の上に足して髪全体を描く



⑩首描いて全体のバランスを 整える

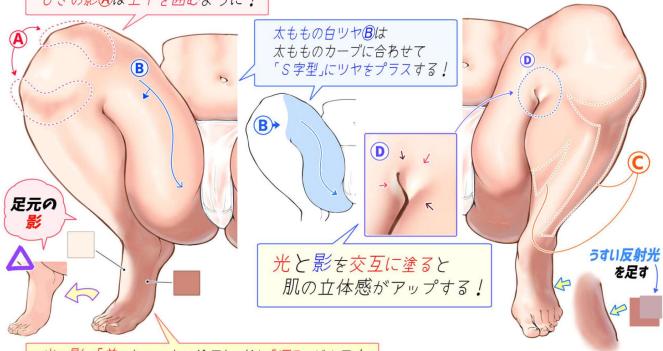


⑪ペン入れて完成!

青い部分に影色を塗ると 立体感がアップ!



ひざの影(A)は上下を囲むように!



光と影の「差」をハッキリ塗ると、絵に「深み」が出る!



影ラインBは

「太ももの丸み」を意識してカーブさせる!

お尻のキワ部分を反射光で囲むように ツヤを足すと肌のリアルさがアップ! 親指の付け根でを 境目にして 左右の「明暗」が 分かれる!



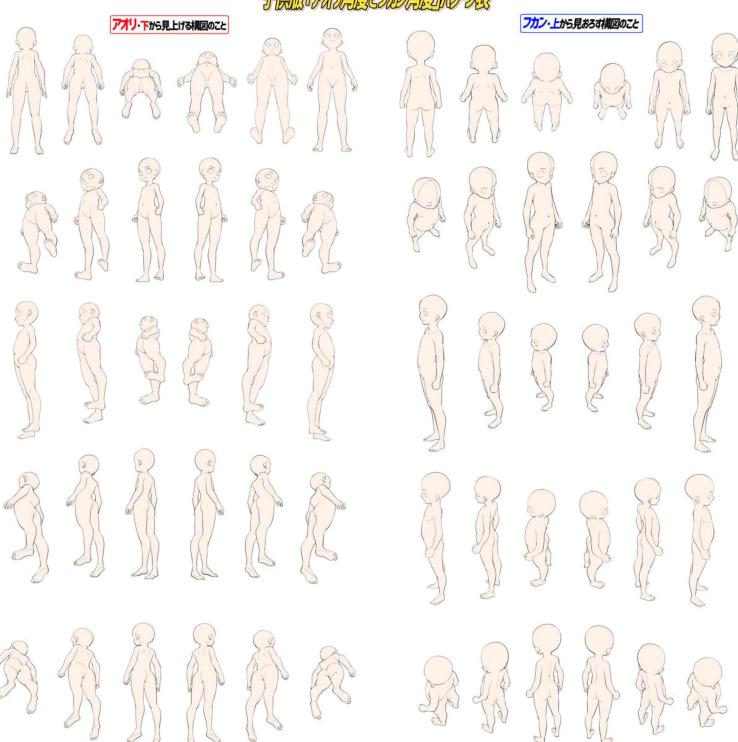
肌が透けるように 塗るときは、 線のキワAには色を塗らず、 白い部分を多く残す!

BA

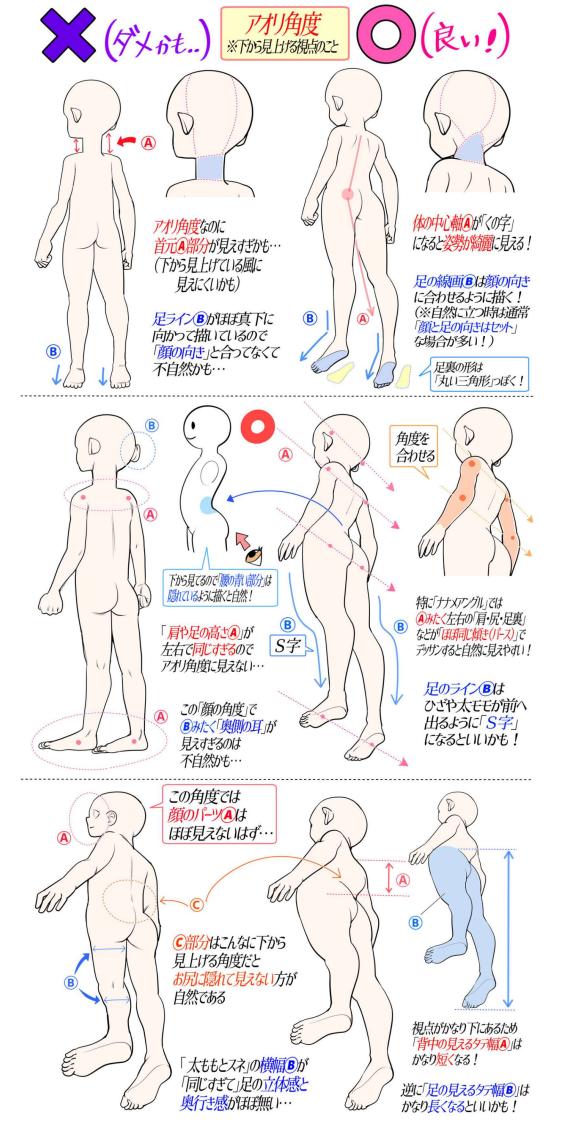
うすい色の周囲を 濃い線でふちどる のがコツ!

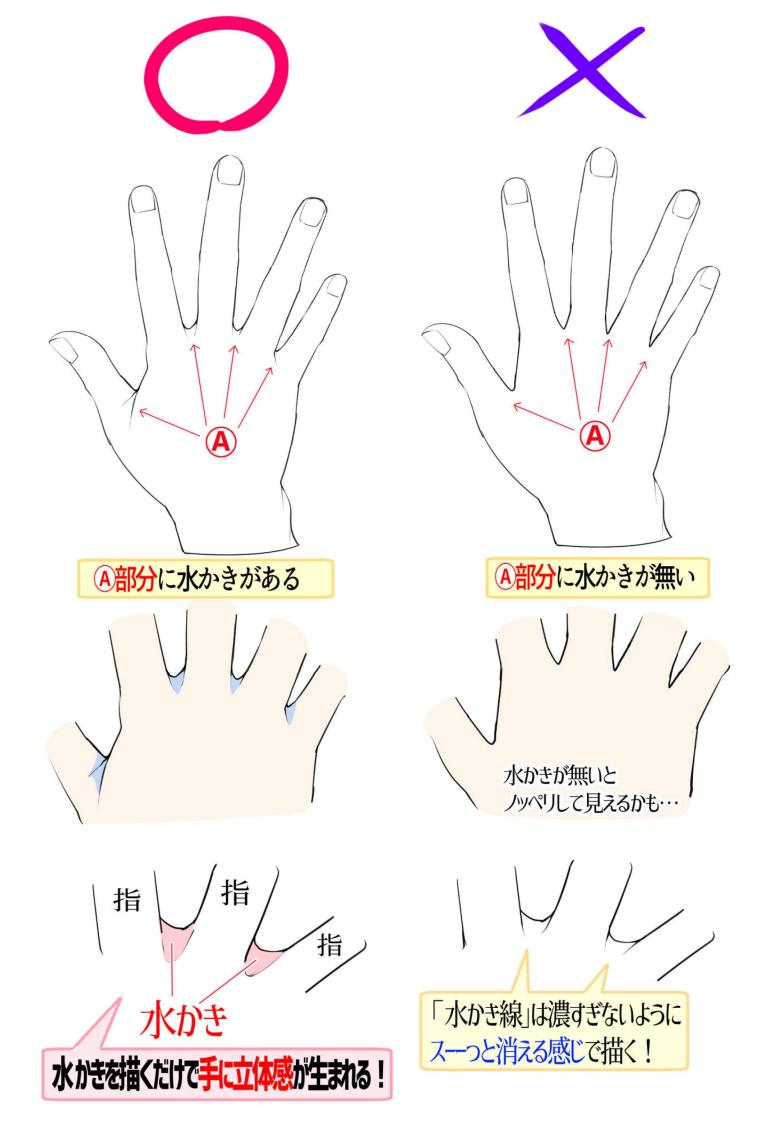
暗



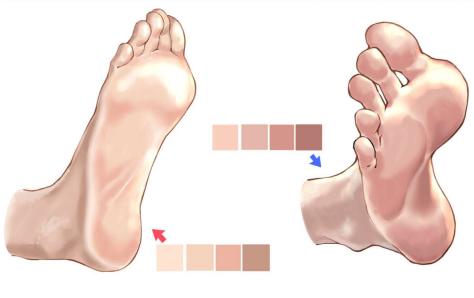


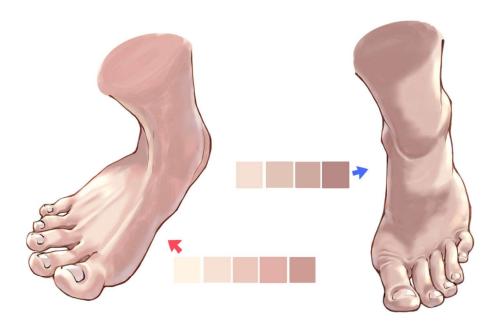
※線画をうすくしてトレース練習したり、コピーしてなぞり練習などにお使いください!

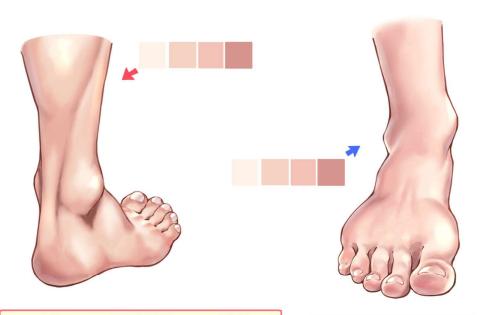








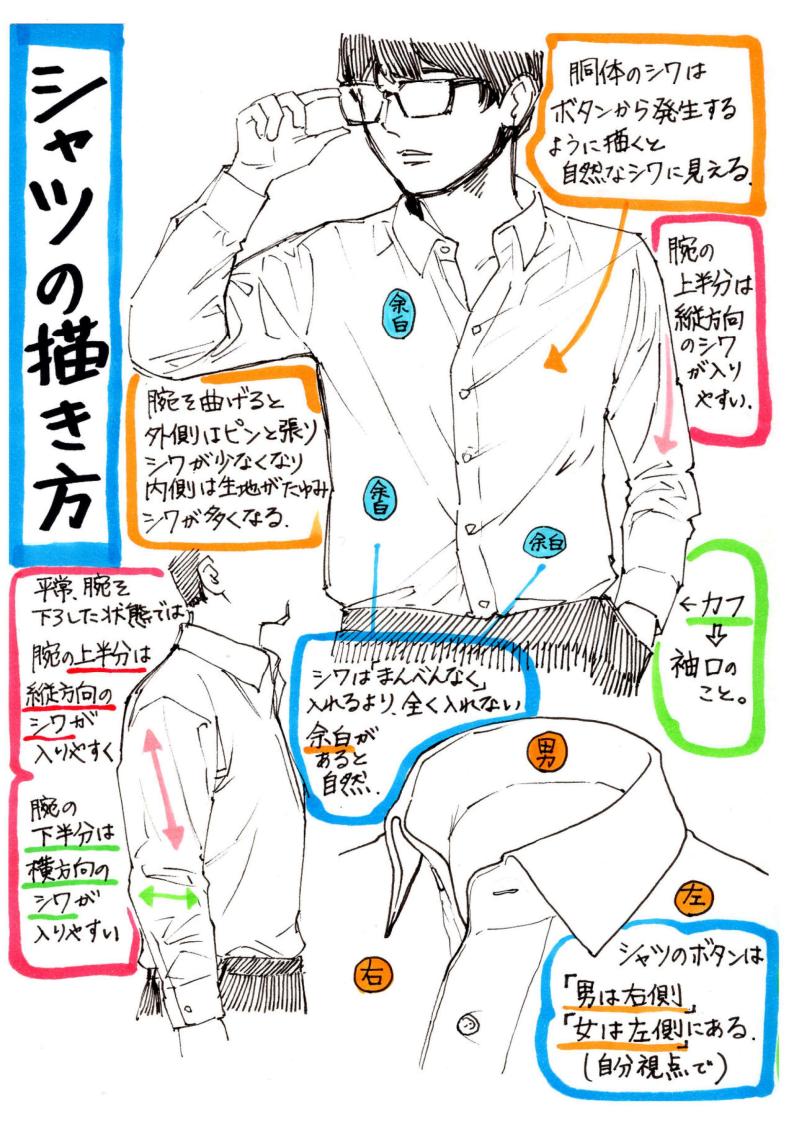




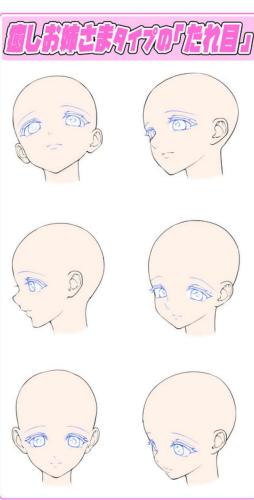
※この線画データは<mark>模写練習やトレース練習</mark>などの 「練習目的にのみ」ご利用できます!

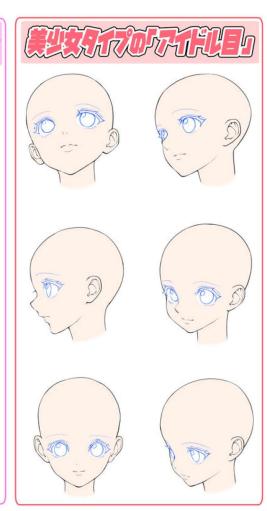
※構図やポーズはすべて私個人がデッサンして作画しております。

※線画はPIXIVBOOTHで販売している 「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の 「オールワンプラシ」で作画してます!









ネットへの転載も許可しておりません。

※構図やポーズはすべて私個人がデッサン作画しております。

作画に使用したペンはBOOTHで購入できるの「吉村拓也のしっとりペンと透明感ペン」です。 私のオリジナル自作ペンで作画に必ず愛用している描き味バツグンのエース級のブラシです!!

※線画は最初からレイヤーカラー設定で赤い線になってます。黒い線に戻したい方はレイヤーから一設定をオフにしてください。



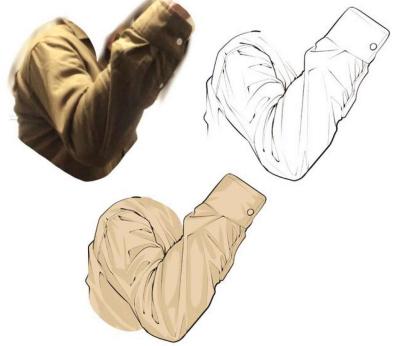
※線画をうすくしてデジタルで<mark>トレース練習した</mark>り、コピー印刷でアナログ練習にご使用ください。 ※この線画は<mark>商用利用できない</mark>のでご注意ください!!







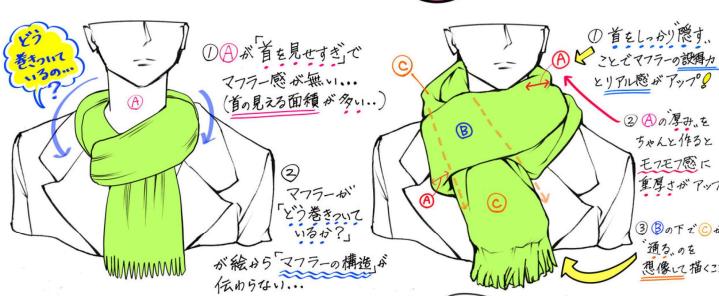






(4×10+...)

(良い!)



①回の巻き方は 奥側が見えないので 立体感が無い...

② Bのように マフラー全体の 線画が直線的 すぎるので 、マフラーの柔かさ が足りなり・・・

③シワが細かすぎると "汚れ、に見えてしまう

① Aの角度を アゴラインの角度に 合わせて「少し右上がり」 にすると体にフィットの

ちゃんと作ると モフモフ感に 重厚さがアップツ

3 BOFZON 通るのを

想像に描くこと

②マフラーの厚み、を 多くらいに広め」に 描くと、女子マフラーの 包まれ感がアップツ

3 FETENTE CIT 横から見ているので 「見える幅©」が多より せまくなる。

①Aのように マフラーにかぶさった 髪がまっずずで マフラーの厚みが 感じない・・・

②マフラーの幅图 がバラバラすぎて 統一感とリアル感の 無いマフラーに・・・・



B

45

(127

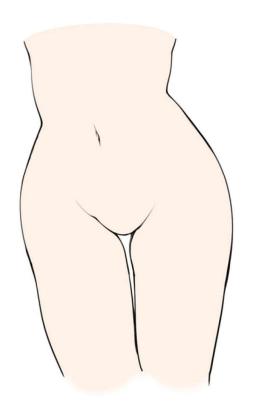
Mulh

(c)

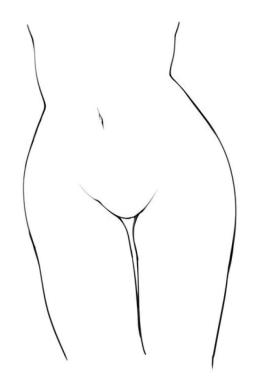
@ マフラーのラフ.は 「たくさん描く」より 「本スーッと描く」 方がキレイに見える!

(3) B) 21 1c < ねじって描くと リアル感がアップO

※線画をうすくしてデジタルでトレース練習したり、コピー印刷でアナログ練習にご使用ください。 ※この線画は商用利用できないのでご注意ください!!

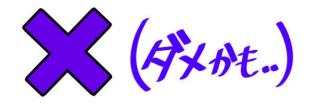








スカートの使用色









① フォンアングルごは Aの構造線,みたく 身体のグリッド(見る 角度)に合わせて マフラーを巻きつける ように描くことり

フカンアングル

3 775-0 重なる部分に 黒いバタ国を 入れるようにする、又は 線を大く整えると 立体感がアップ?



全くない...

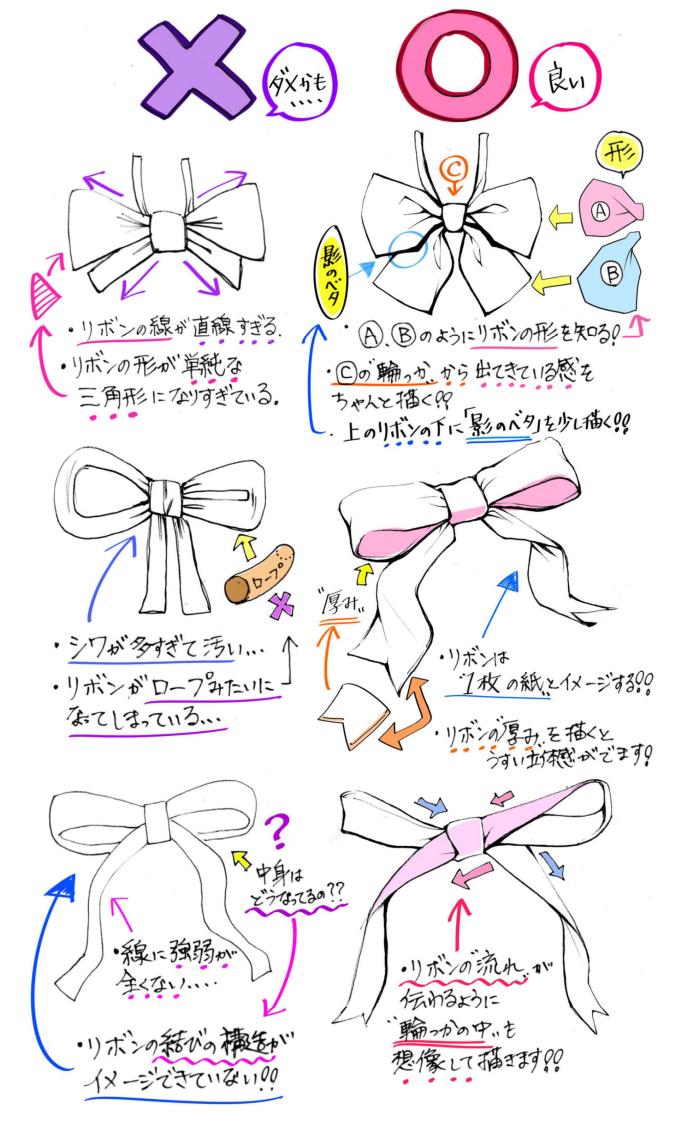
見える...

うすっぺらい布に B ②シワの方向性 がバラバラすぎて 立体感がダウン

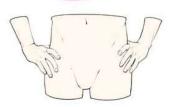
女子感の高いマフラー」 に見えるの

> 2 777-0 横幅图を 有幅と同じ, くらいに広く描くと 女性の小柄さが

美しく見えるの



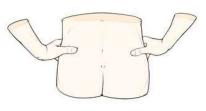
【オーソドックス型】





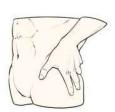






【逆手型】











【2本指型】









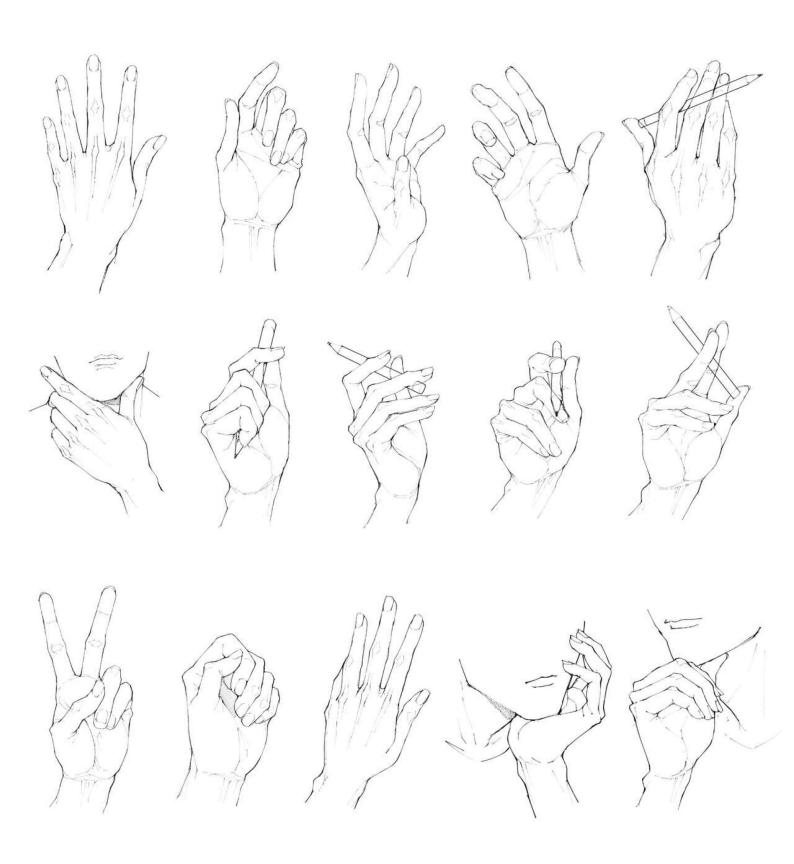


デジタル模写&トレース練習用シート

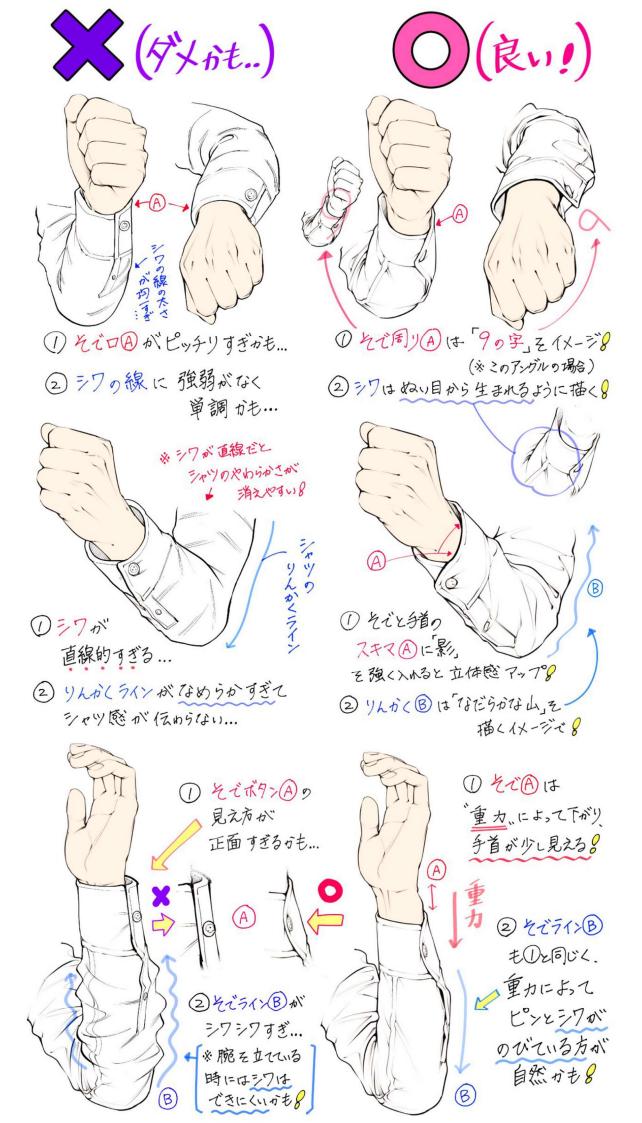
※クリップスタジオなどをお持ちの方はダウンロード もしくはコピー印刷等で「練習」にお使いください。

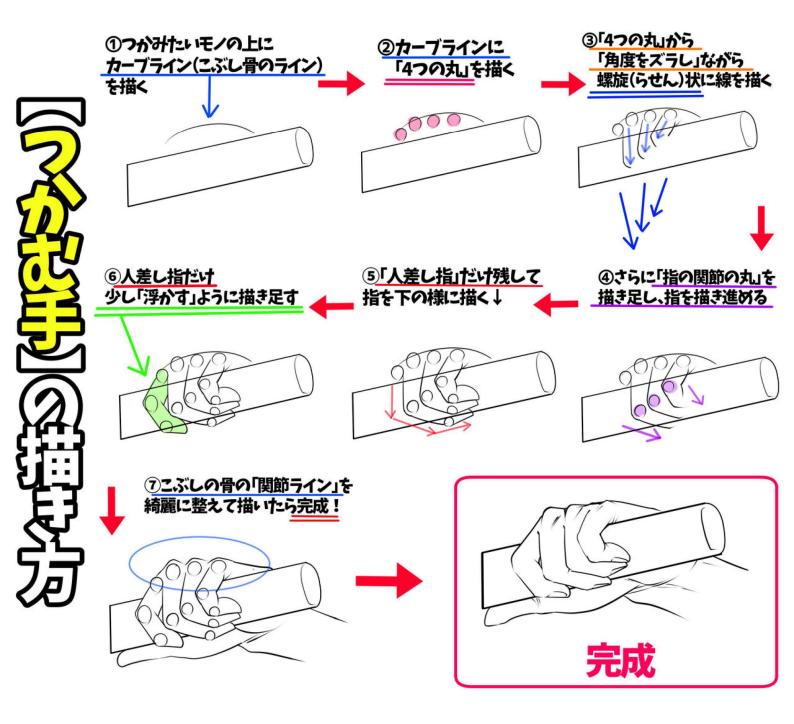


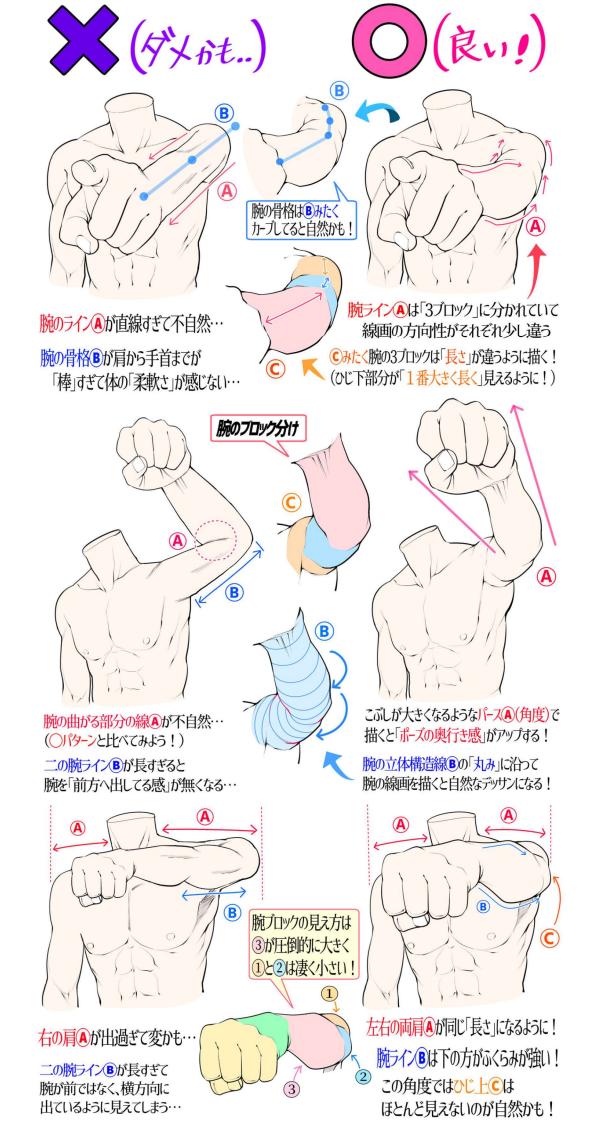






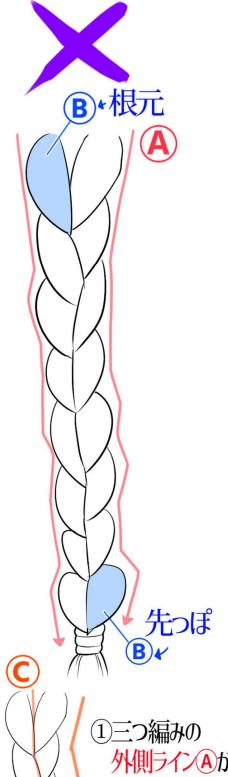


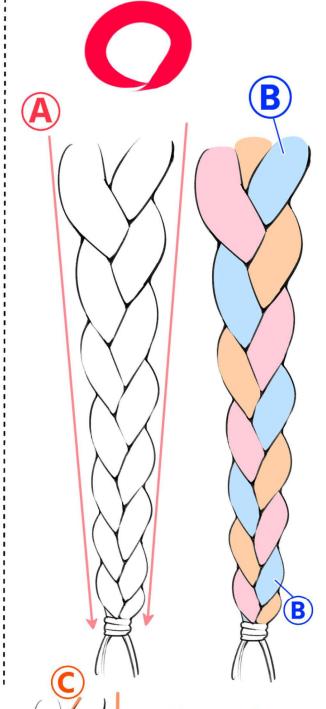






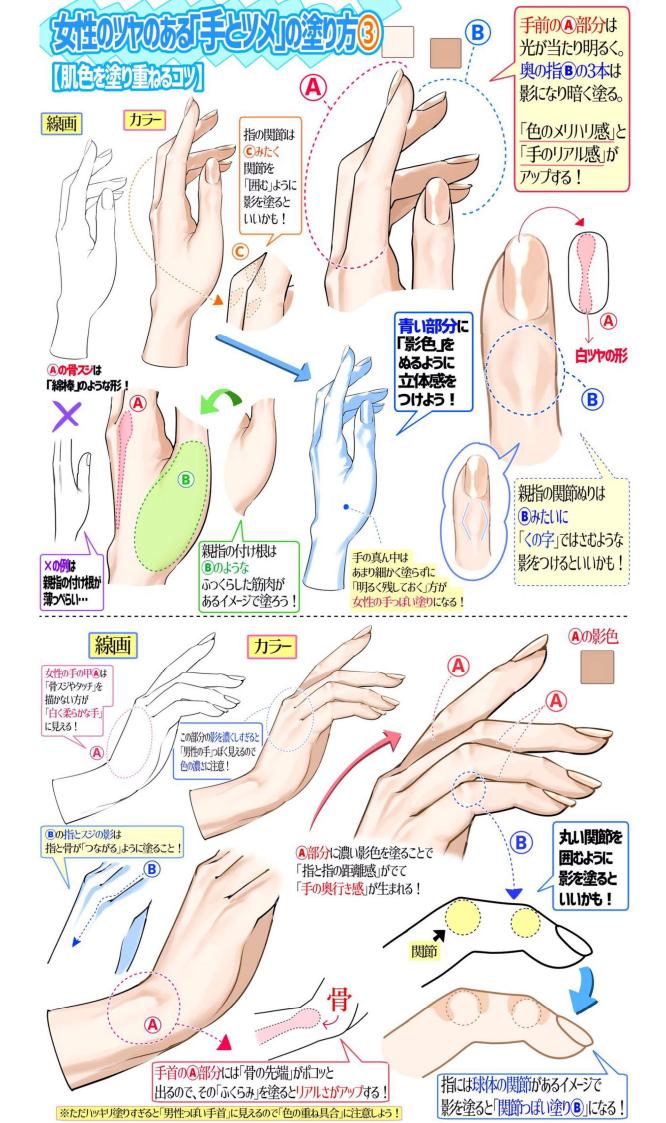
信外と気づかない三つにありませ

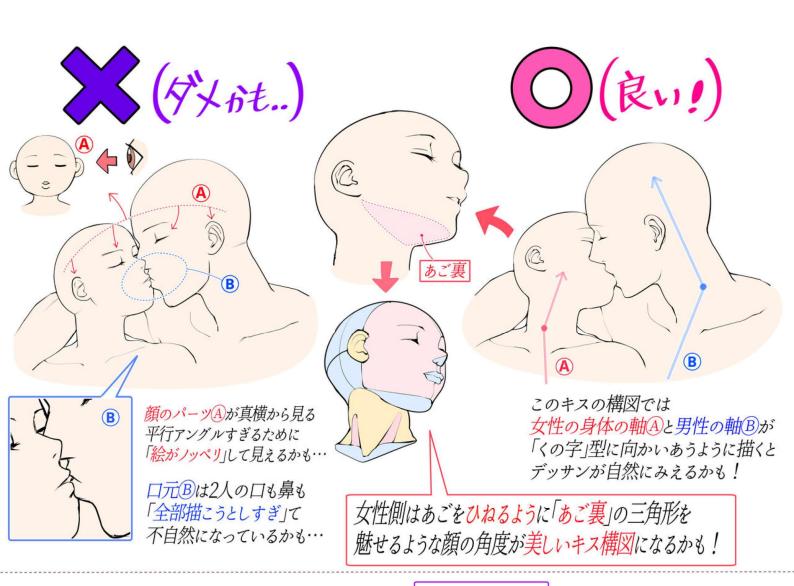


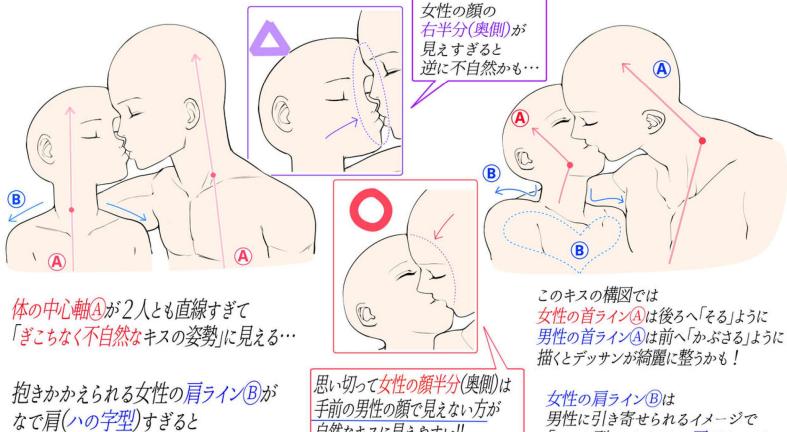


- 外側ラインAが ブレブレすぎる…
- ②根元のブロックBと 先っぽのブロックBの 大きさが同じすぎる…
- ③三つ編みの中心軸で が曲がりくねっている・・・

- ①外側ラインAは 下にいくほど 「細く」なる!
- ②三つ編みの1個1個の ブロックBは下に いくほど「小さく」なる!
- ③中心軸では 真下方向に綺麗に 「ジグザグ」になる!







自然なキスに見えやすい!!

キス構図の「情熱さ」が伝わらないかも…

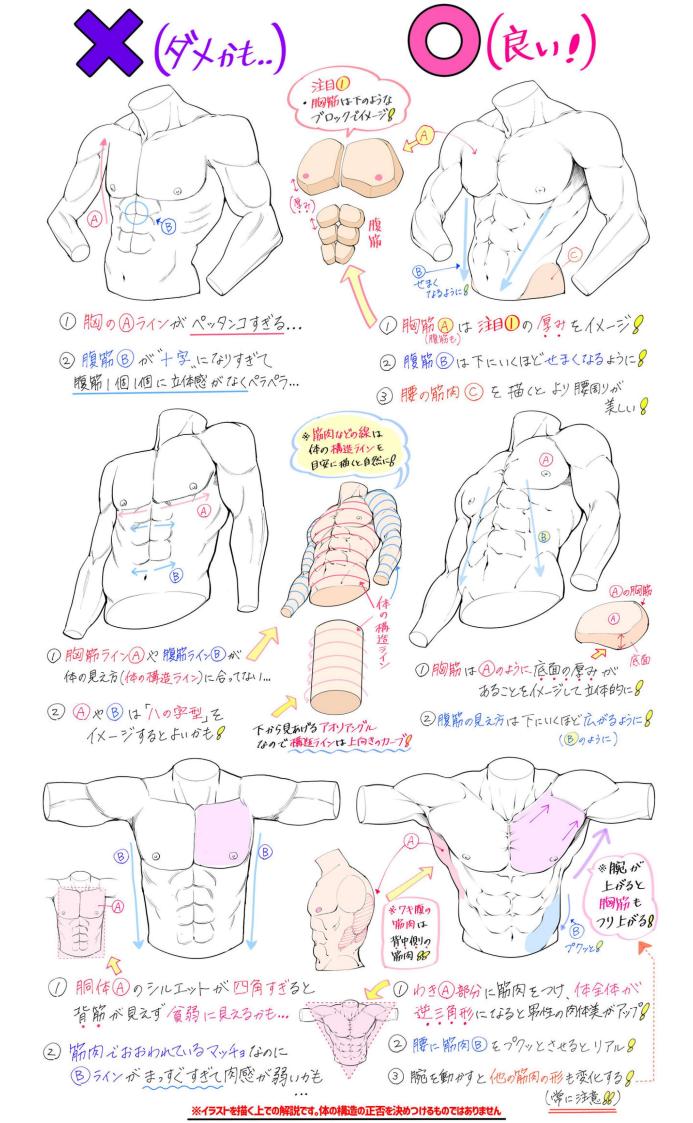
「ハート型」になるように肩がくいっと

上がるような角度で描くと自然かも!

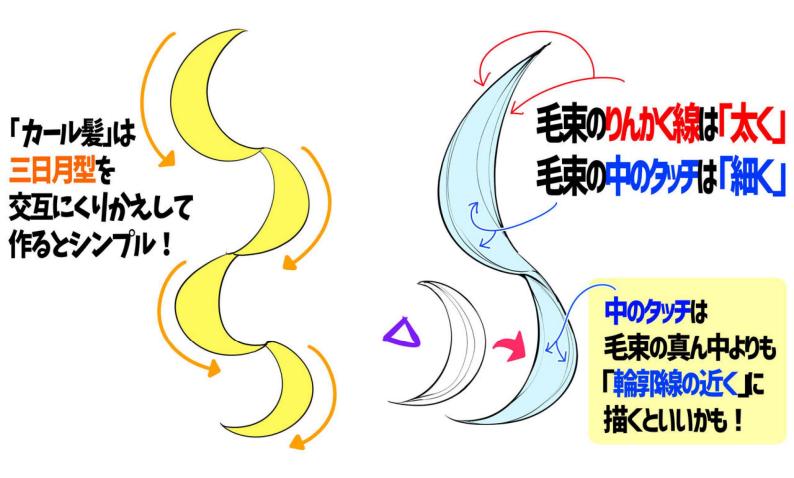














"厚北公

KAA

ラワかごきる 関節紹

A BC

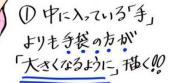




中的手上 我们同心 大きさになってしまっている….

②手袋のシスが チのラフ、と同じ 描き方になっている。。 (スジル骨を描きせている)

(3 布のシフ感が無いので) 生の手にしか見えない…



②手袋の厚みを しかりイメージにつめ

③、手袋のシスは

関節部分に生まれる。



①りんかくとシワが 同じ太さまれ 絵の火リハリがない...

②シワの生まれる ポイントがバラバラまだ。

③中にある「生の手」が 似一言できなり...

のものりんがとラワ のタッチ線の太さの 一強弱、がしっかりしている!

アウトラインラ(太め) 中のシワンタッチ > (細め)

②布のつなぎラインを 描くことでプローブ感 年袋感がで300



15,715 vi ??



①ラフのがり性が バラバラすぎて 統一感が無い…

②線画の強弱、が 13410で 絵の立体感が うすくなっているい

線が同じ太さだる…

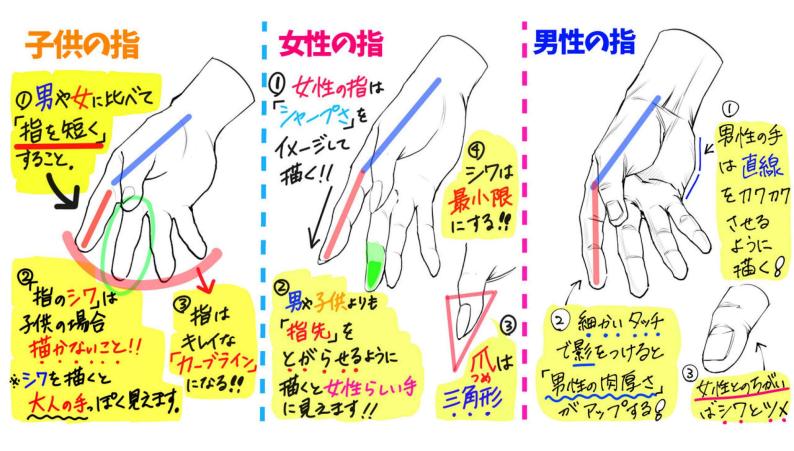


①指のラク、は 関節部に三角形」 を描くように移と 布の幻感がですりの

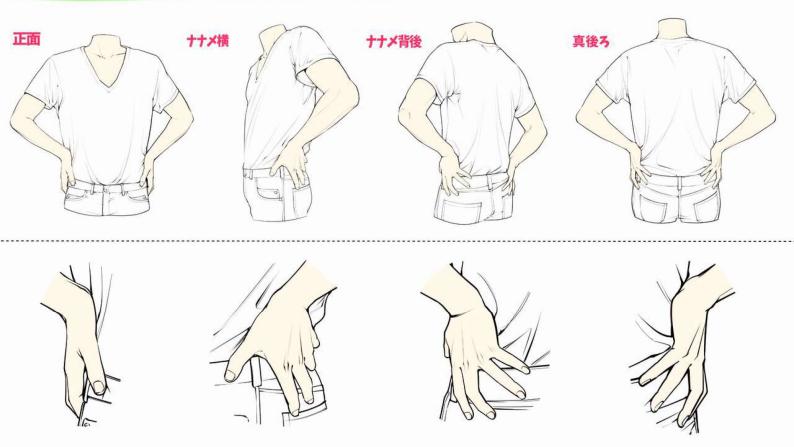
三角形

2 指の折り曲げに 合わせて つなぎめラインを

いらめかせて猫くと MITル感がUP®

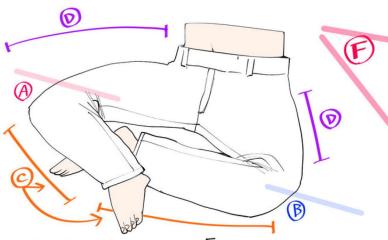


【逆さな手の当て方のアノグル表】





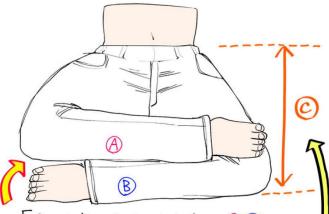
(良い!)



- ①左右のひざAとBの高さがバラバラ...
- ② ひざ下、なモモ、の長さが左右で違う...



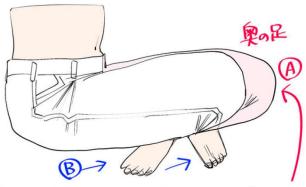
②、足のウラ、はそれぞれが外側、人向けるように描く。



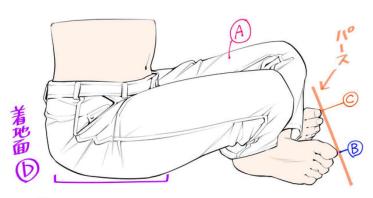
- ① 足を全部描きうとしすぎるとABみたく 足がクロスせずに骨格がおかしくなる・・・
- ②真正面のあぐらではあぐらの高さではる



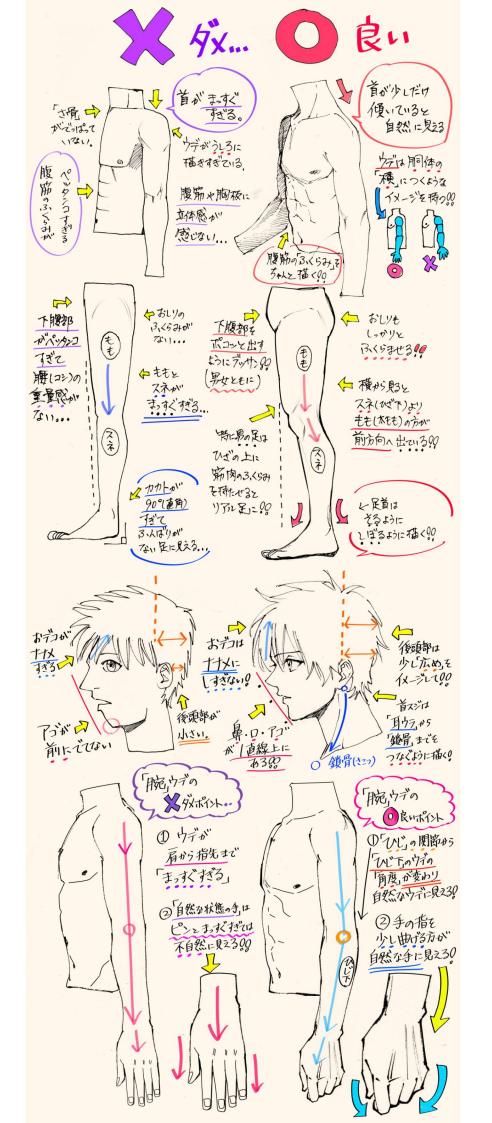
- ① あぐらの高さでは足幅2つ分くらいの高さく
- ②あぐらの外側のは下に広がるよう、にちと良りの
- ③ 太モモの角度 Bは「ほぼ水平」にすると、キレイなあぐら、に見えるドランスになる。



- ①横アングルのあぐらでは奥の足のを見せすぎると 奥の足が長くなりすぎて体のバランスが悪くなる...
- ②足の組み方をハッキリイメージしなりまま描くと足の甲Bがおかしな場所から描いてしまう...



- ①完全な真横アングル」にせずに、少し上からの角度から描くと、奥の足面も自然に見せられる。
- ②左右のつま先、Bと〇は(見るアングルにもよるが)遠近感の流れ(パース)ごそろかせて描くと良いの
- ③ おしりの着地面①は丸くせず、ベタッと水平に&



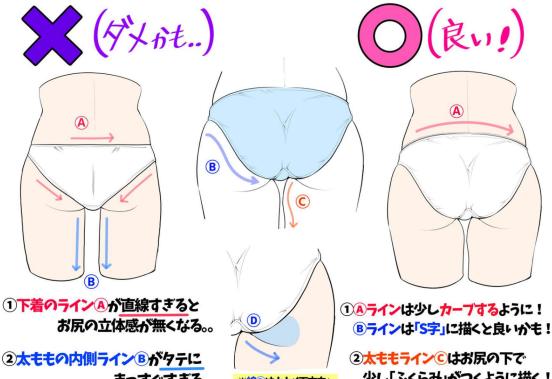




※線画を「透明化」してますのでコピー等でトレース練習などにお使いください。

【完成した線画の見本】↓

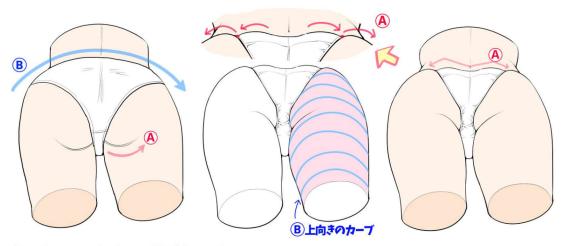




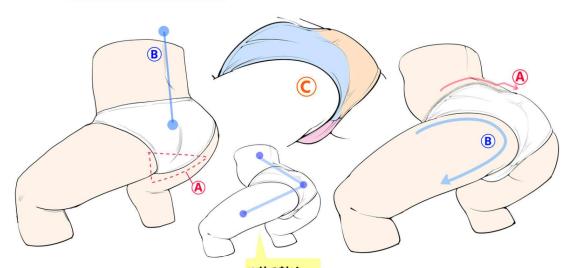
まっすぐすぎる。。

※線Dはナナメ下方向へ

少し「ふくらみ」がつくように描く!



- ①下からアンゲル(アオリ視点)のときに Aラインが下向きカーブなのは変かも。。
- ②Bラインがなめらかに一直線すぎて 「女性の身体の柔らかさ」がノッペリする。。
- ①Aラインは下着の両サイドが食い込み 段がついて「M字」になると自然かも!
- ②この絵はアオリ視点なので 「体の構造線B」は上向きカーブになる!



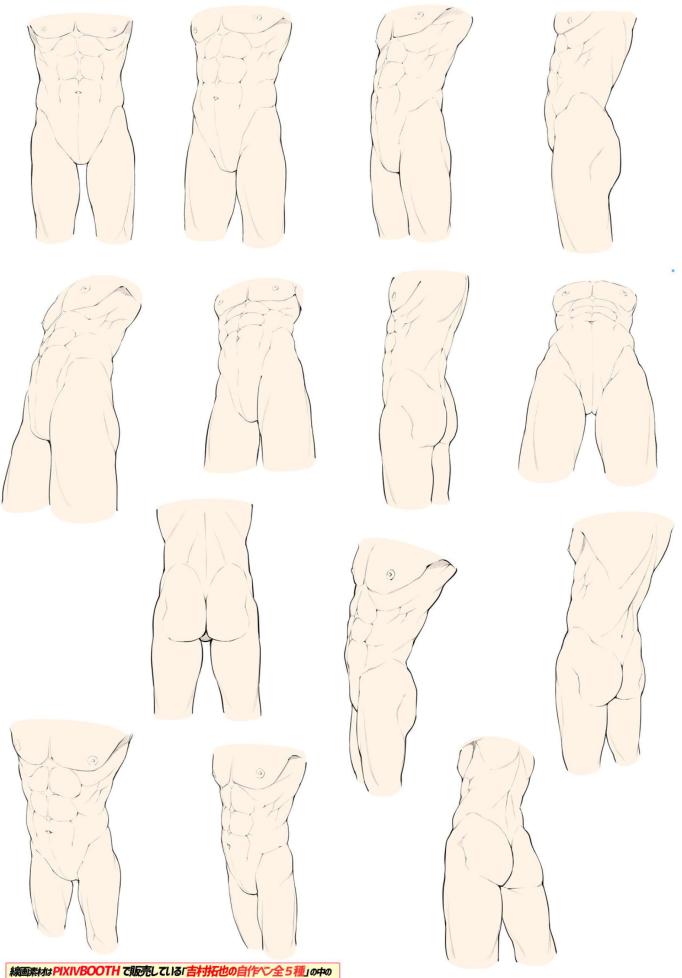
①A部分のスペースが「三角形」だと お尻の下面が見えず立体感が弱い。。

※体の軸は 「くの字」に!

- ①Aラインは少し「M字」に **Bラインは「U字」になるイメージで!**
- ②腰からお尻にかける体の軸Bが ②下着はCみたく「3ブロック」に分けると 直線すぎて男性のポーズに見えるかも。。 立体的に描きやすいかも!

男のおしり問り【線画

※練習目的にのみ使用できます。線画の商用利用は許可しておりません。



ラフ描きペンで「下書き」しつとりペンで「清書のペン入れ」をして作画してます!





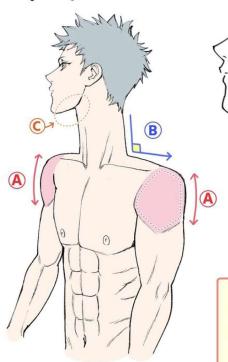
「O例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!

匈鎖乳突筋

きょうさ にゅうとつきん)



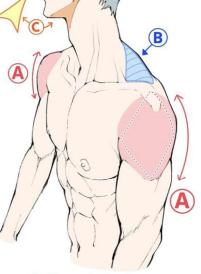
良いかも!)



手前と奥の肩の大きさAが 同じすぎて「遠近感が無い・・・」

首によく描かれる「スジ」は 鎖骨と耳うしろをつなぐ

「胸鎖乳突筋」と 「僧帽筋」という筋肉です



手前の肩Aは大きく 「丸みのあるひし形」を イメージする!

首の角度®が「直角」になると 首が「非力&ひ弱な感じ」見えてしまう…

あご裏の面Cが無いと、顔がノッペリする…

首の三角地帯®にある「僧帽筋」が 発達しているほどマッチョに見える!

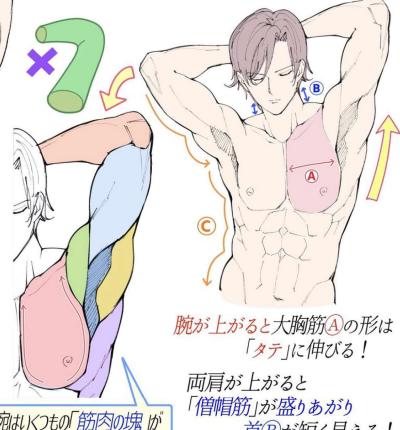
あご裏の面では「三角形型」



大胸筋Aが横に広がりすぎて 「体の厚み」が無くなっている…

両腕をあげているポーズで 首Bが見えすぎていると 不自然かも…

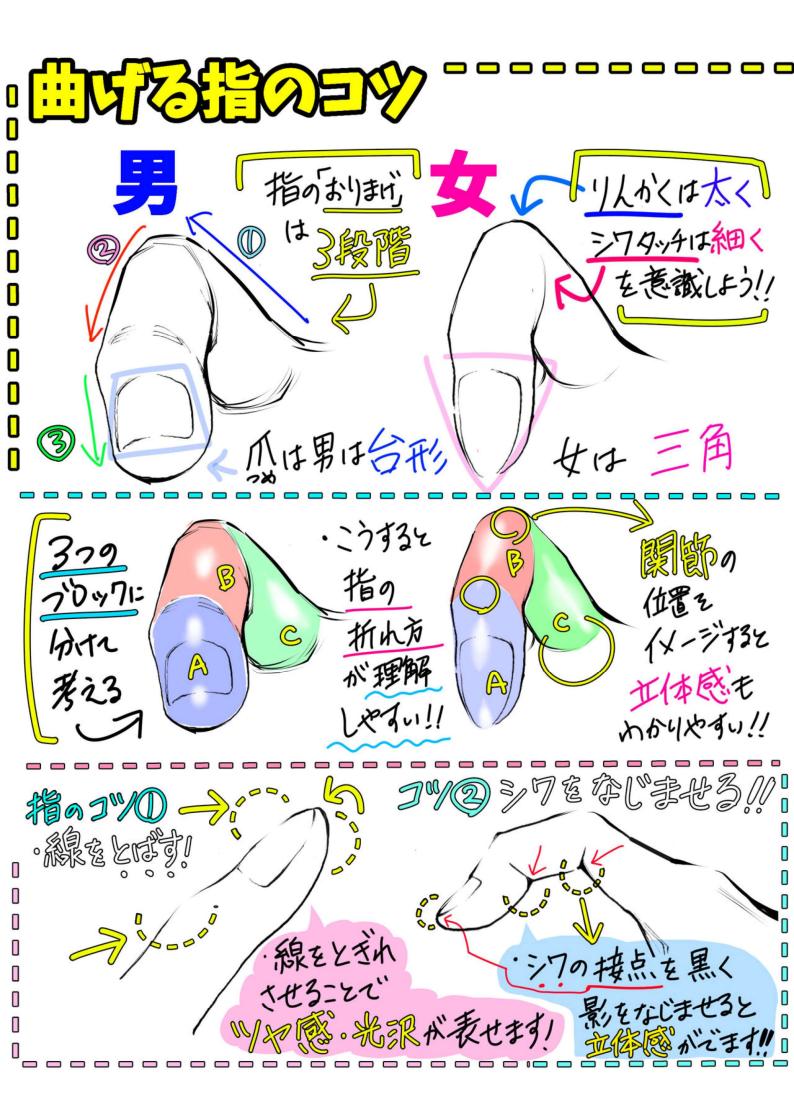
体のりんかく線でに 「くびれ」が無さすぎ・・・

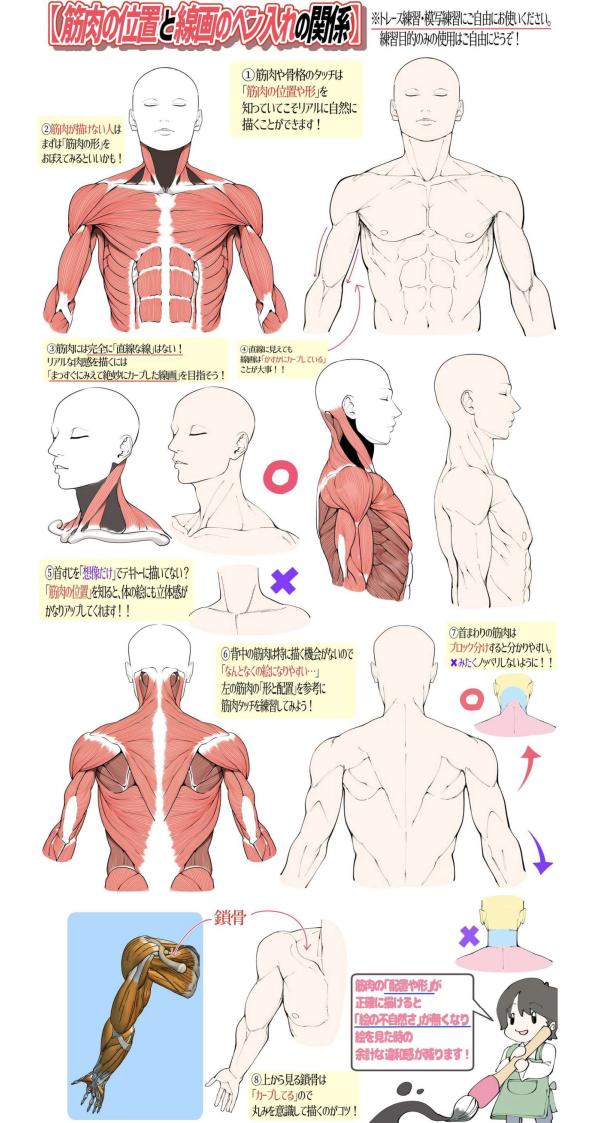


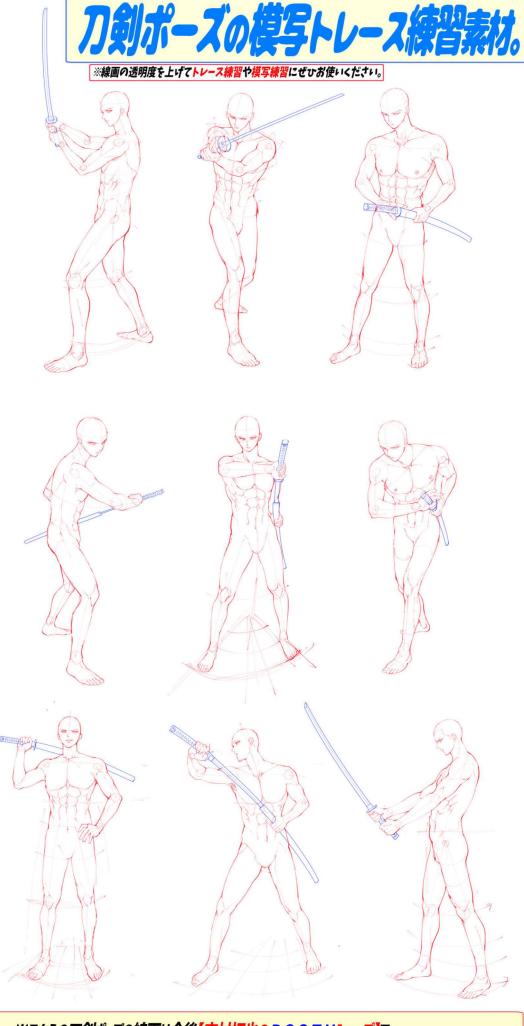
腕はKつもの「筋肉の塊」が まとまって出来ている。 ゴムホースみたいな腕に ならないように注意!

首Bが短く見える!

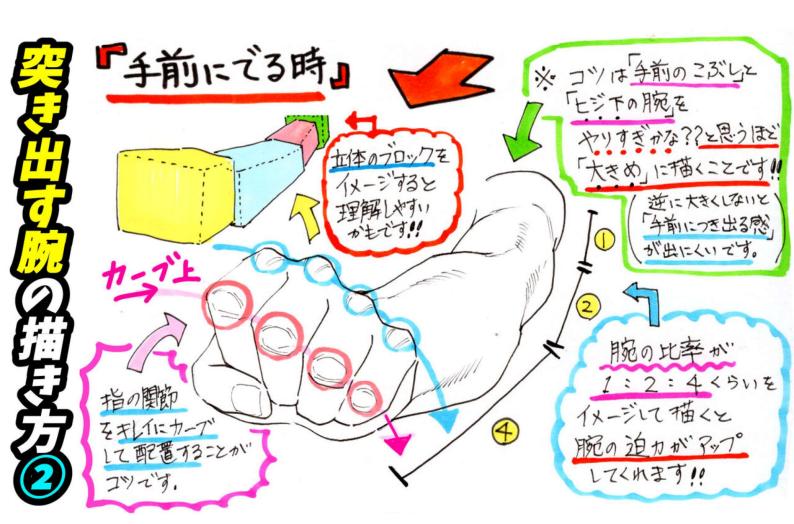
マッチョ体型ほどくびれライン〇の デコボコ感がハッキリする!

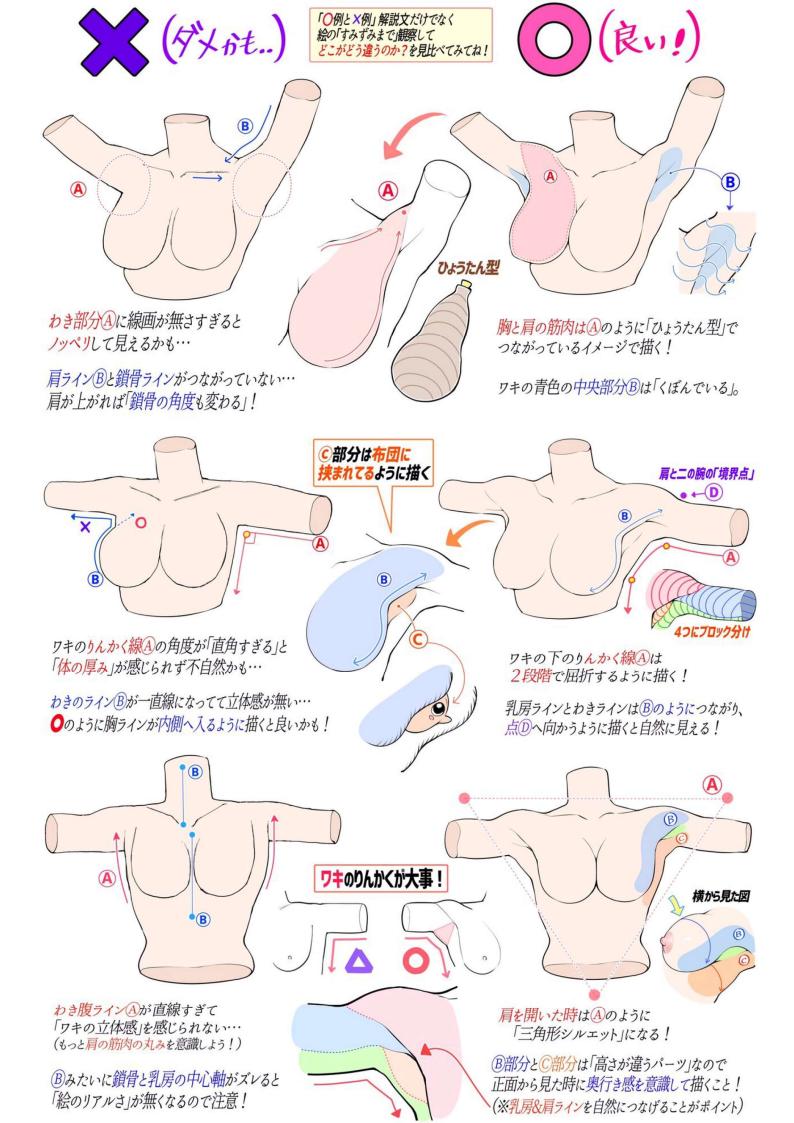






※こちらの刀剣ポーズの線画は今後【吉村拓也のBOOTHショップ】で ポーズ数を70体くらいに増量した【刀剣ポーズの線画素材集】として販売する予定です!! ※PIXIVBOOTHでの「販売版」は【商用利用可能】なので欲しい方はお楽しみに!!

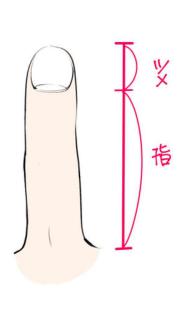


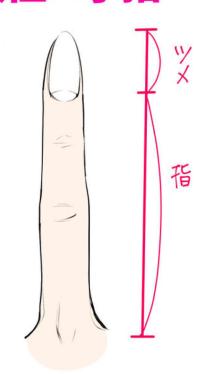


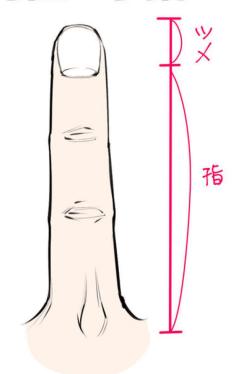
子供の手指

女性の手指

男性の手指







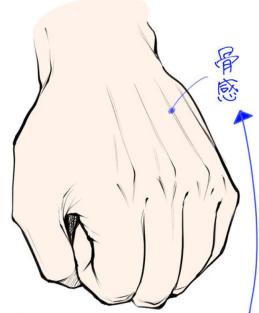
- ①ツ×の大きさに対し 指の長さを短く8
- ①指先をシャープ。 におと綺麗に見る!
- ②指のシワをほとんと"猫かないこと》
- ②ツメの形をりたしにするとよいかも8
- ①女性の指抄太く 3供の指抄長<8
- ② 少又は正方形ぎみにして指シワはハッキリと8



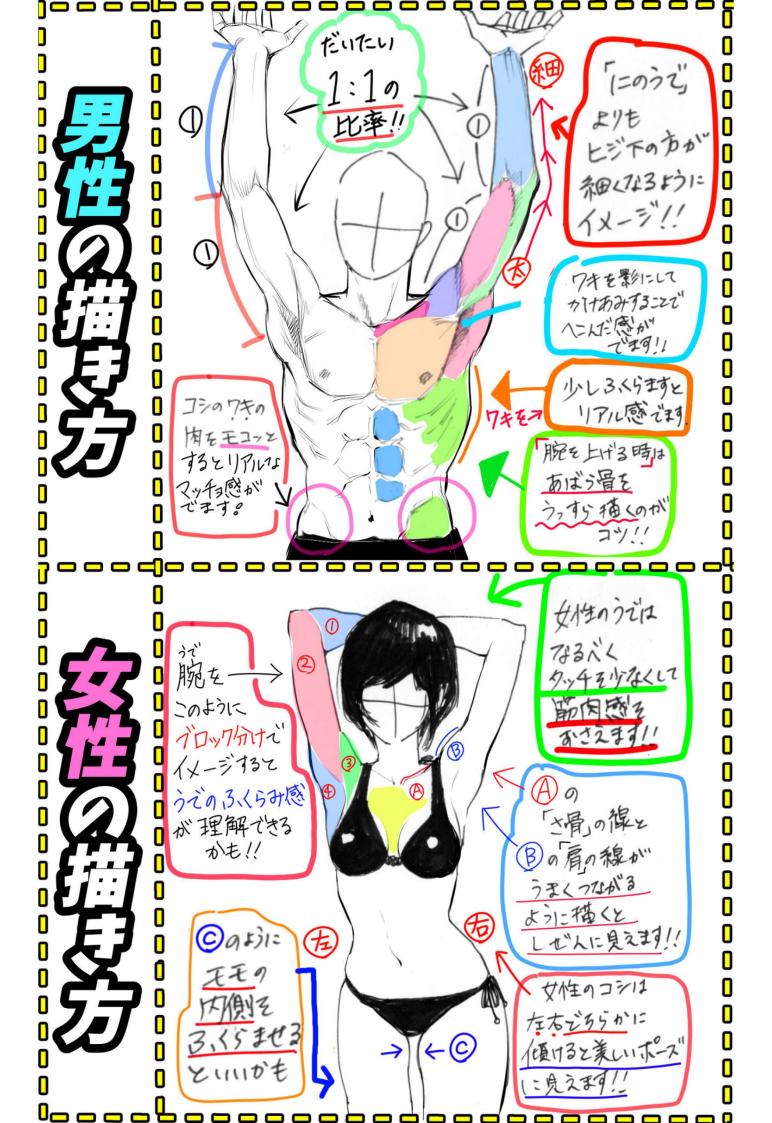
- ①子供のがは 骨スジャラクはNGQ
- ② ムチムチとしたりんかくを意識》

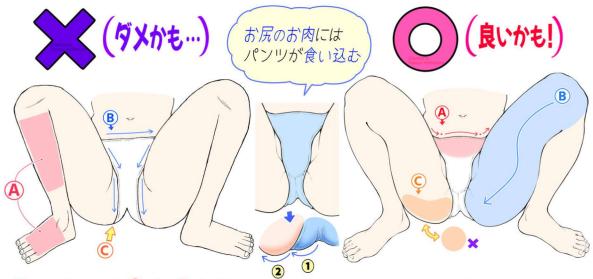


- ①女性のでは全体がでしているひとでも
- ②子供に比べて、指を細くスラッと描くイメージ》



- ①男のかーは細かいからてで骨感やシワモフラスは沙
- ②りんかく線を太くコッツブツさせるとよかも8

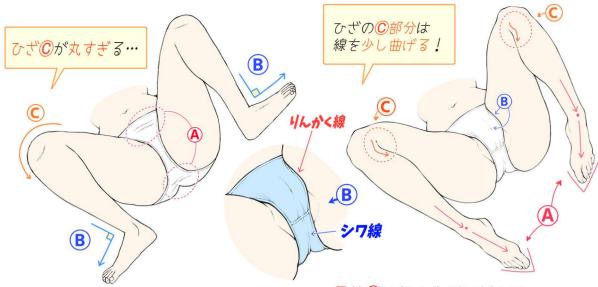




足のシルエット (A) が **(四角** すぎる… 下着ライン **(B)** が直線的すぎて 体の「柔らかさ」が半減する…

◎部分に「下着の厚み」を感じない…

下着の上ライン**(A**)は「3段変化」 太もものシルエット(B)は「S字型」 お尻の形(C)は真ん丸ではない!

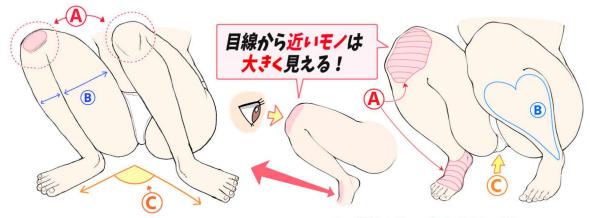


下着のシワ**④**がヨコ方向 ばかりだと不自然かも…

足首Bが外側に曲がりすぎている…

足首**(A**)は軽く内側に折れる。 足先は「三角形」になるイメージ!

下着のシワ**®**は「<mark>りんかく線が太く</mark>」 「中のシワは細く」描くと良い!



ひざの面**④**が小さすぎる…

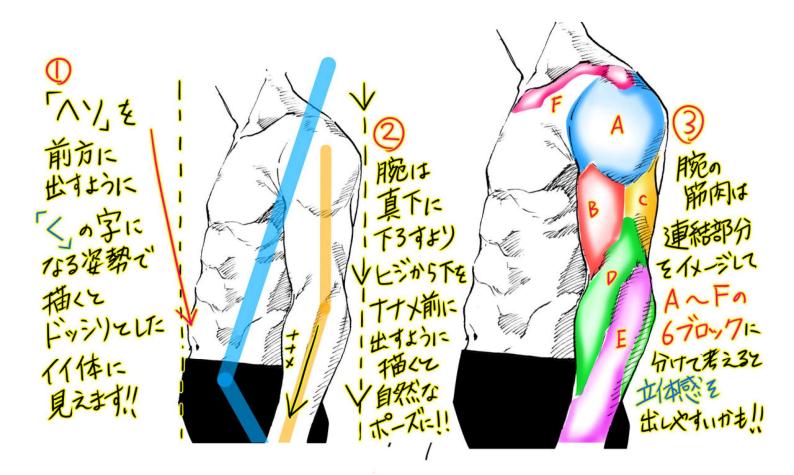
ふくらはぎと太もも**B**の 「ヨコ幅」が違いすぎて不自然…

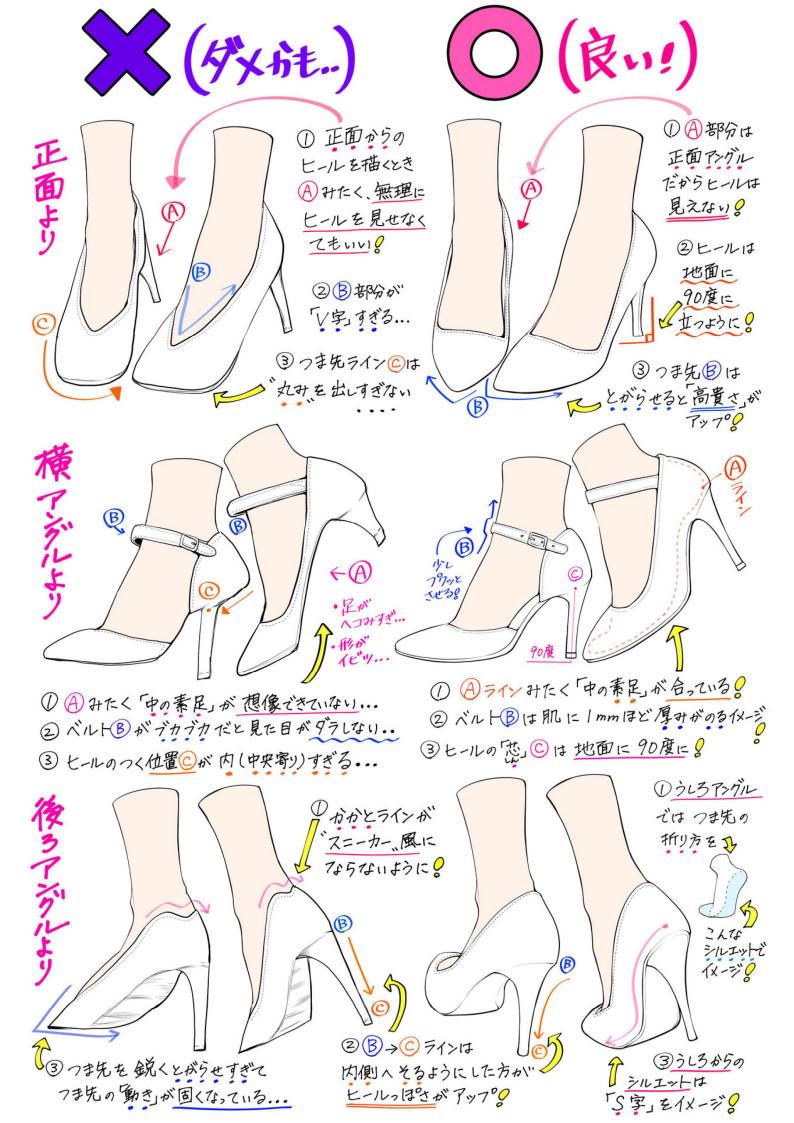
両足の<u>角度</u>のが開きすぎている…

ひざ**A**は前へ突き出ているので、 「遠近感」によって大きく描こう!

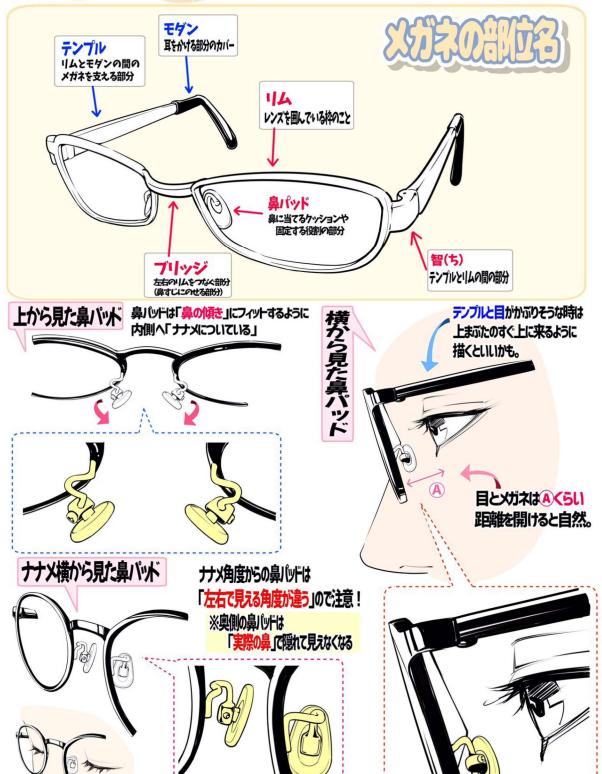
すねのりんかく線®は「ハート型」

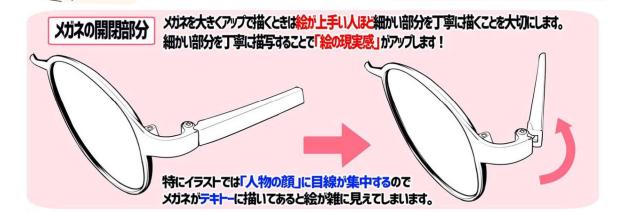
この角度では<u>下着</u>Cは 「<u>左半分だけ</u>」見えるのが自然かも!



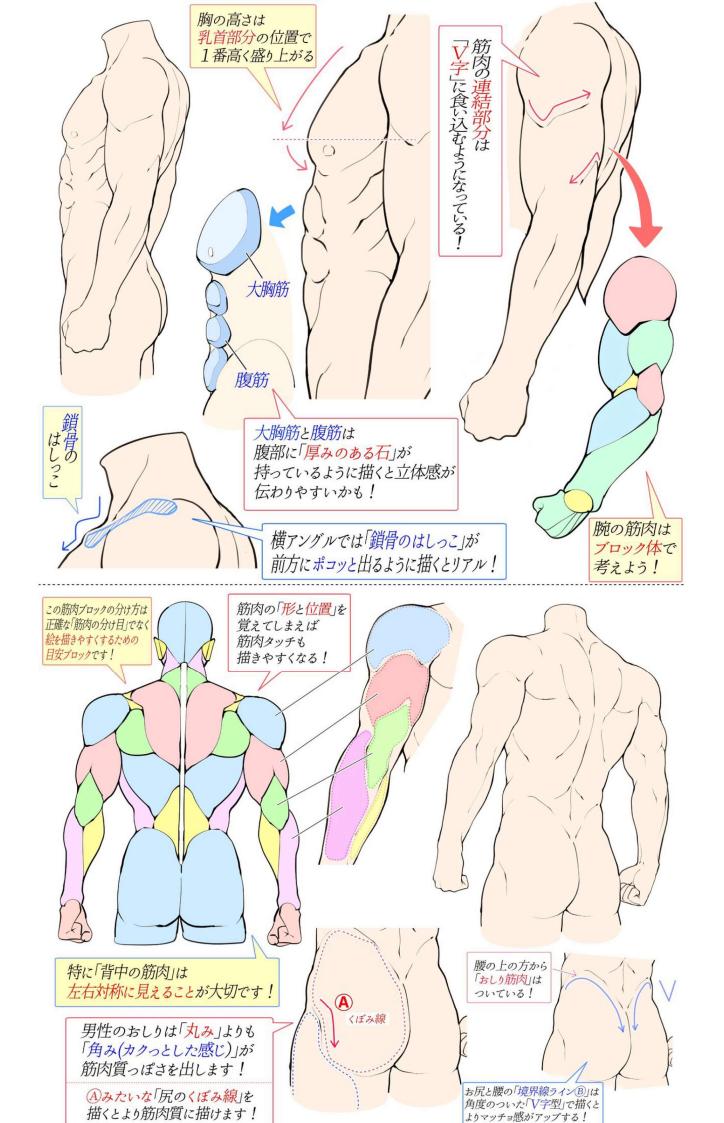


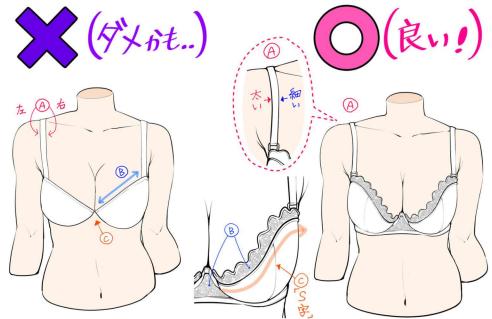




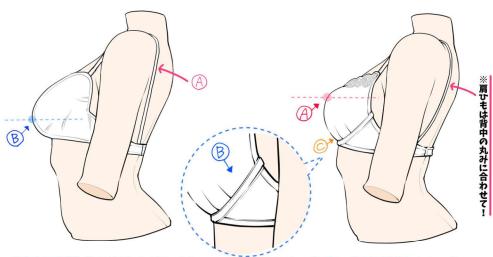




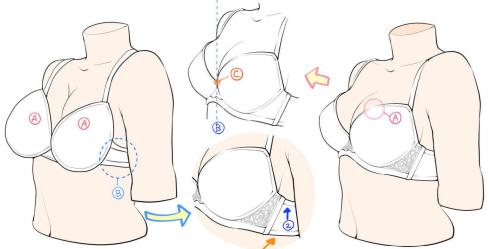




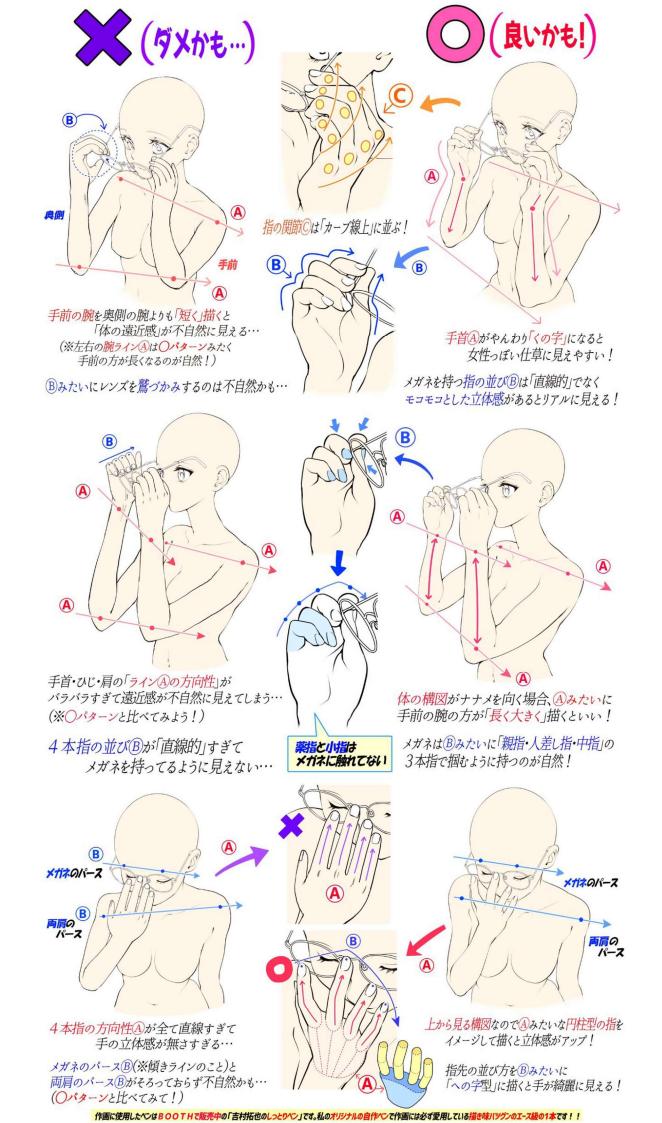
- ①肩ひもAの線が左右で同じ太さだと 絵がノッペリして見える。。。
- ②下着Bが直線すぎると 「胸の丸みや立体感」が弱くなるかも。。
- ③ご部分に生地が無いと水着っぽいかも。。
- ①肩**ひもの線画**Aは左右で強弱をつけると立体感アップ!
- ②B部分に「花や草柄」を描くとよいかも!
 - ③下着ラインCはやんわりと「S字」に!

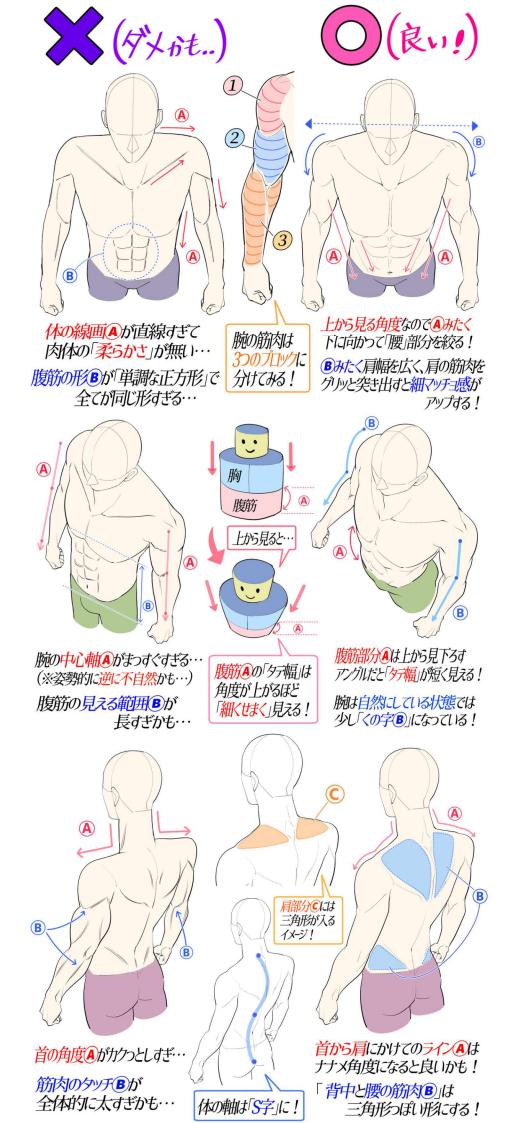


- ①肩ひもAが直線的すぎるかも。。
- ①胸の「1番とがる先端A」は上の位置に!
- ②カップの先端®の位置が「下」すぎると 下着の絵のバランスが悪いかも。。
- ②Bのような「折り目や縫い目」は丁寧に!!
- ③カップのシワCは先端Aへ向かうように!



- ①「斜めアングル」では左右のカップAを 「同じ形状」で描くと不自然に。。
- ① A部分の線画を「薄くしたり飛ばす」と より立体感がアップする!
- ② B部分などの「川んかく線①」は太く! 「中のケッチ線②」は細く!
- ②下着の中心®と谷間の線©は しっかり位置を合わせよう!







【ポケットに手を入れてるアングル表】







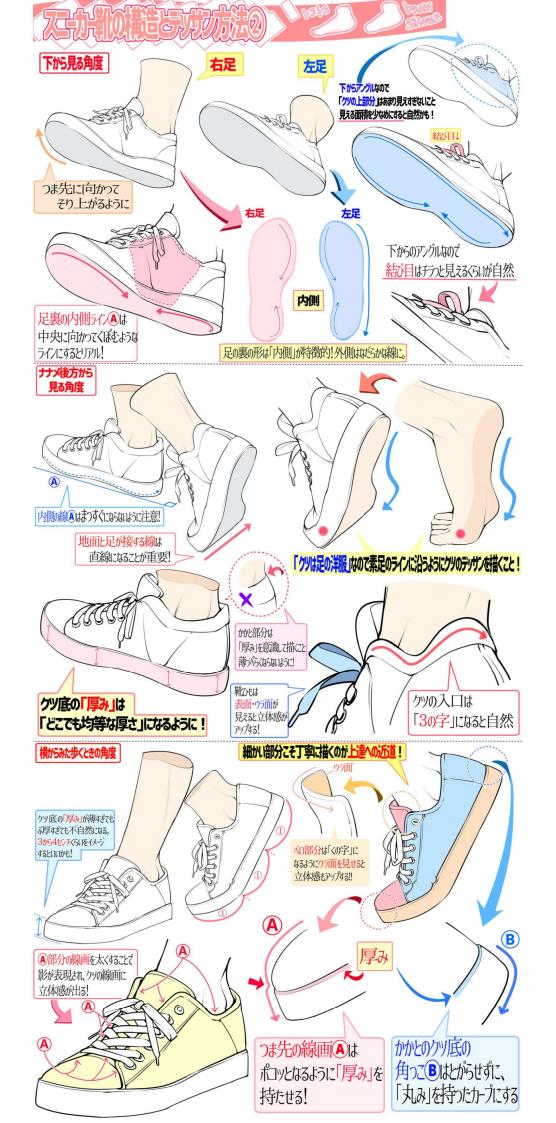


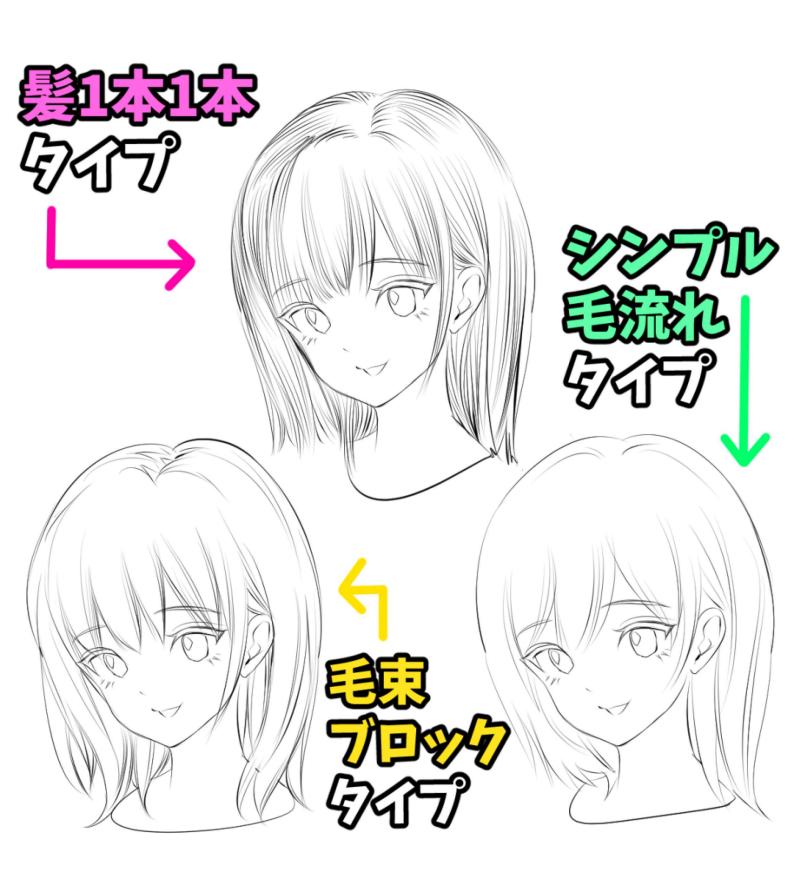


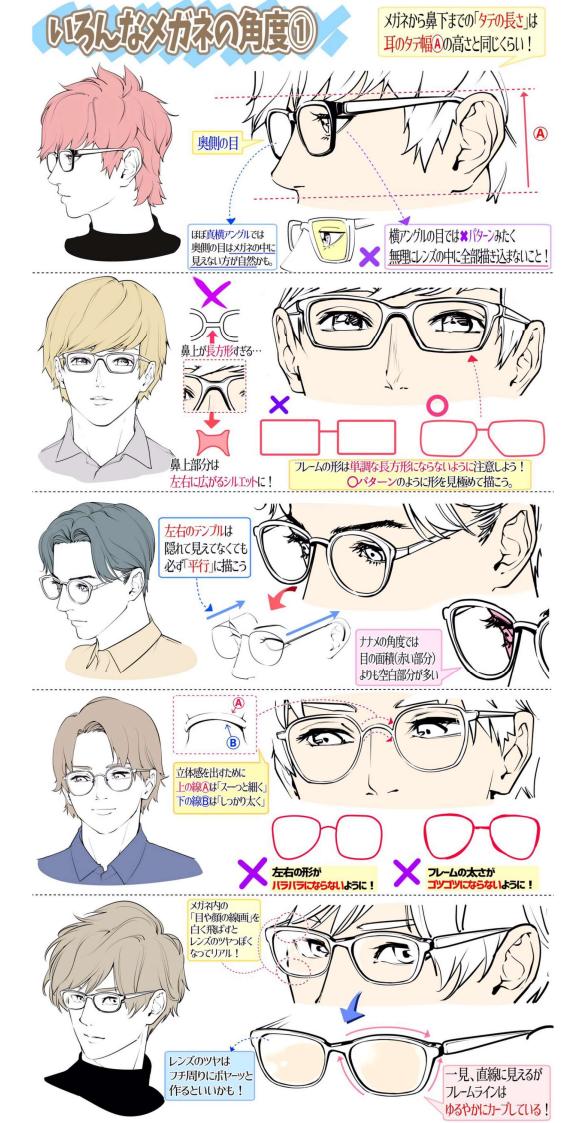


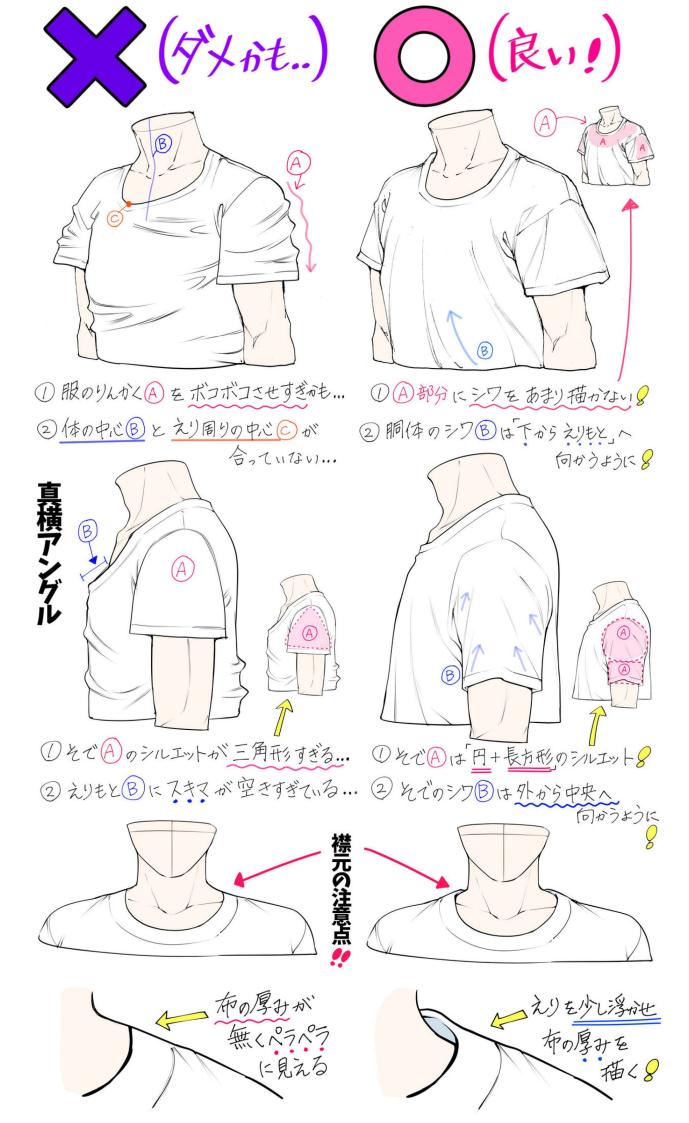


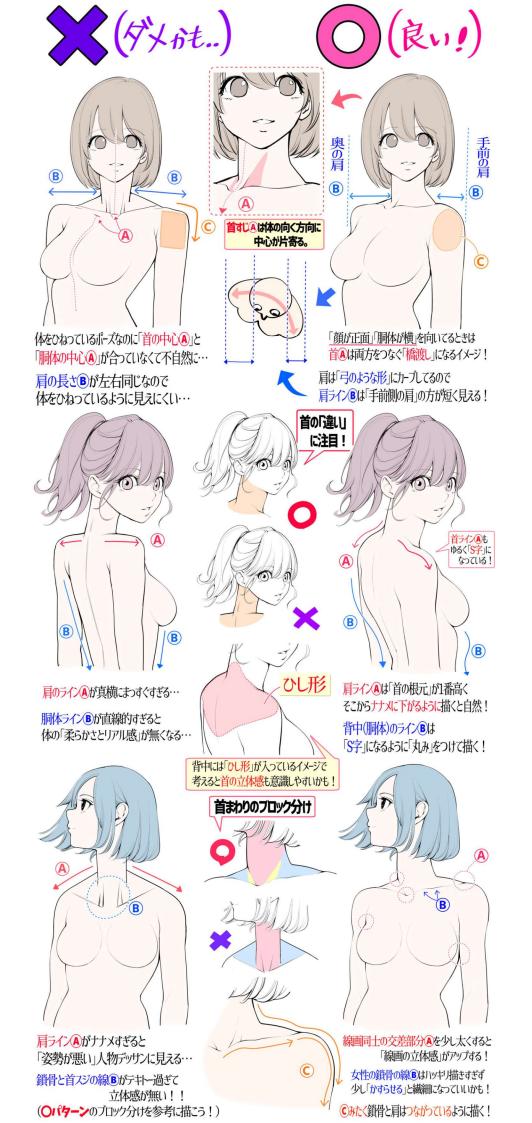


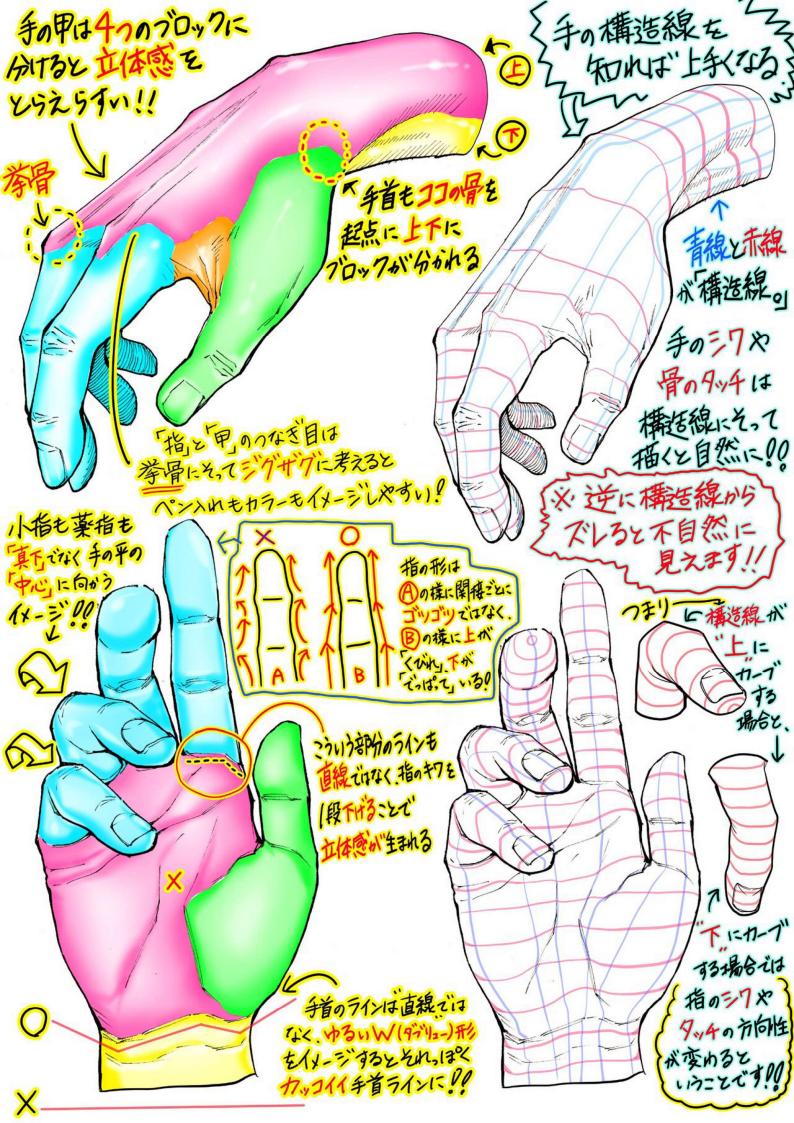


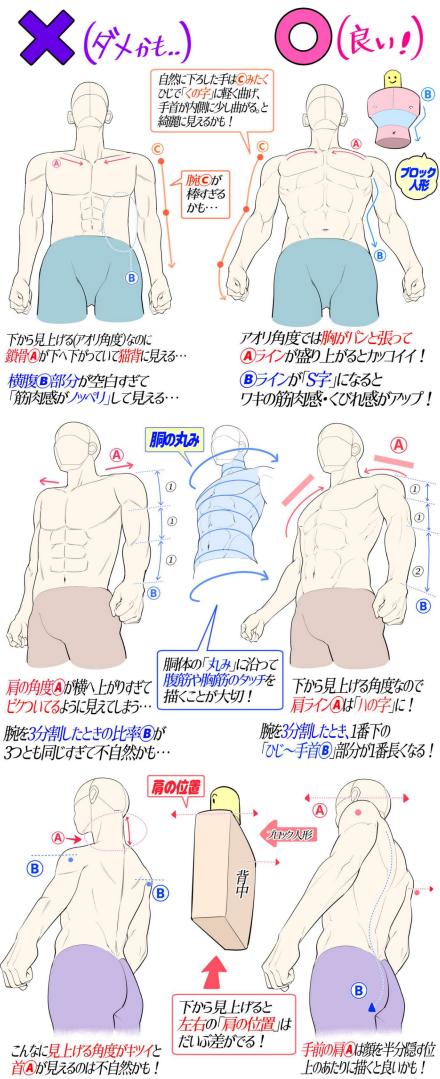












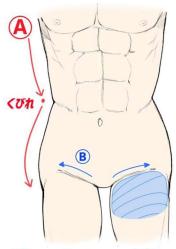
肩の高さ®が左右で「差が無さすぎ」て デッサンがおかしく見えるかも・・・ しなやかに曲げると姿勢が綺麗に見える!



「〇例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!

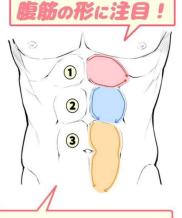


良いかも!)



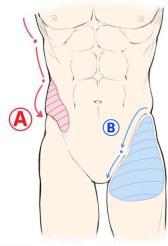
胴体ラインAに「くびれが1個だけ」 だと女性っぽい体に見えるかも…

脚の付け根の角度®が ゆるやかすぎて不自然かも…



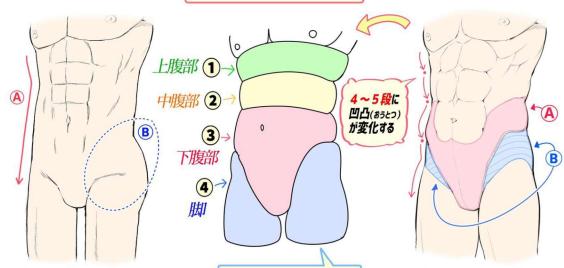
1列目の腹筋は「<mark>ハの字型</mark>」 2列目は「正方形型」 3列目は「<mark>タテ長型</mark>」 に描くと良いかも!

※筋肉の形状は個人差があるので 簡単な目安にお考え下さい!



腰部分のお肉Aは少しだけ「ぷっくり」描くとリアル度が上がる!

脚の付け根ライン®は直線ではなく「2~3段に折れる」ように描く!

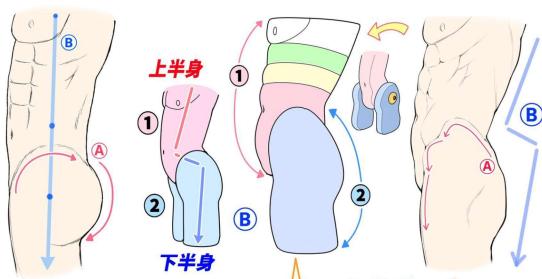


胴体ラインAに凹凸が無さすぎる… 下腹部と脚部分Bの「ブロック分け」が 不自然になっている…

胴体は4つのパーツに 「ブロック分け」できる!

下腹部Aのブロックは「三角形型」

三角地帯®は下腹部と脚の「つなぎめ」に考える!



おしりのりんかく<a>か「まん丸」すぎて「男性の筋肉感」が無くなっている…

体の中心軸Bが直線すぎる…

<u>上半身</u>①は 下半身②よりも 「前に」出ている! 脚の付け根ライン(A)はカクカク。 男性の尻は「角ばらせる」のがコツ!

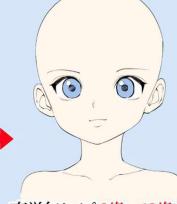
横からの中心軸圏は 「S字型」に描くと自然に見える!



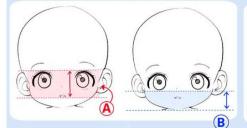
幼児タイプ 0歳~3歳ほど



低学年タイプ 5歳~8歳ほど

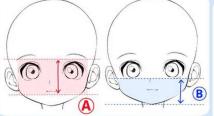


高学年タイプ9歳~13歳ほど



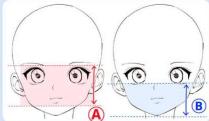
幼児タイプの特徴は 目と口の幅Aがかなり短いこと。

目と口の幅へがかなり短いこと。 頭に比べて「目から下の長さB」を かなり小さくせまーく描くのがコツ。



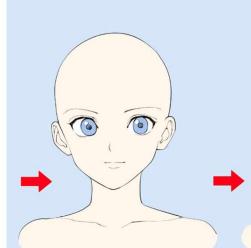
低学年タイプは幼児にくらべて顔のパーツが顔の上部に上がる。

目と口の幅をも幼児期よりも幅が広くなる。

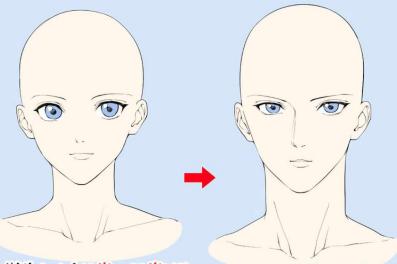


低学年タイプよりもさらに 目と口のタテ幅Aが大きくなる。

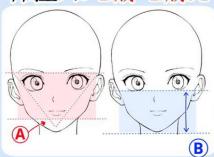
年齢が高くなるほど 目から下の長さ®が長くなる。



中高生タイプ 14歳~17歳ほど 大学生タイプ 18歳~22歳ほど

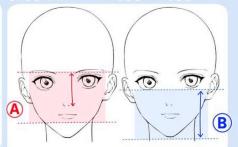


青年タイプ24歳~30歳あたり



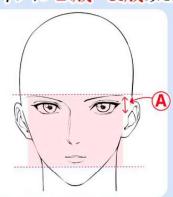
顔のパーツが正三角形Aの中に入るような感じ。

幼児・低学年期に比べ 「アゴの長さ®」が伸びてくる。

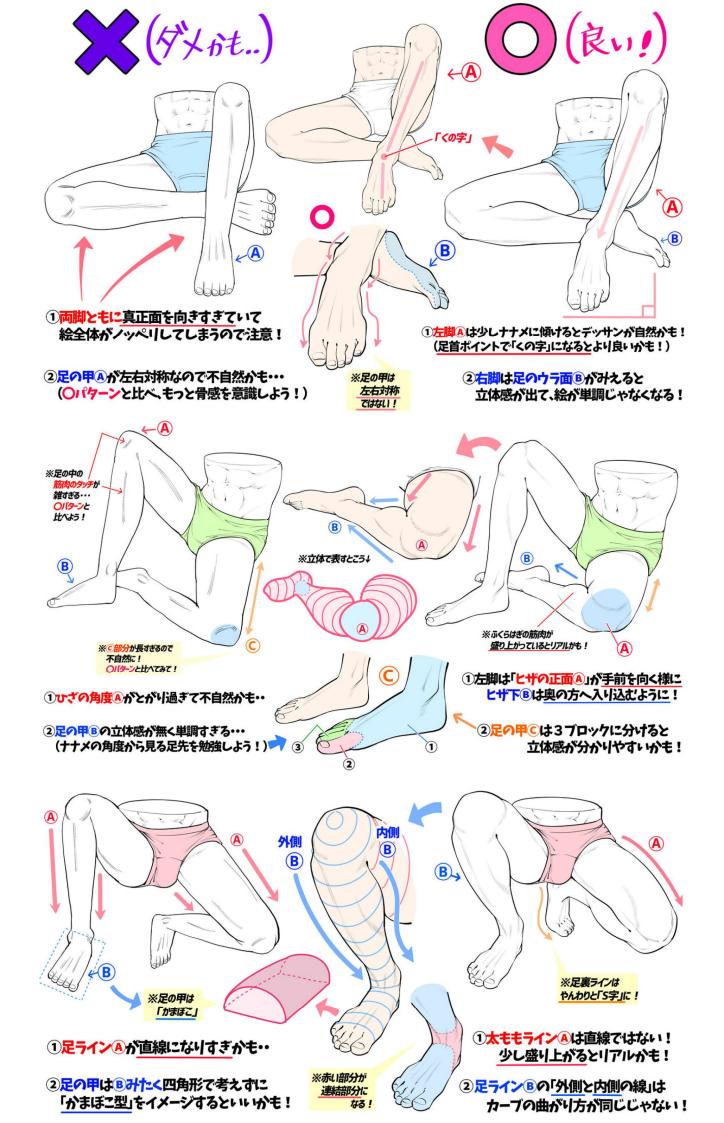


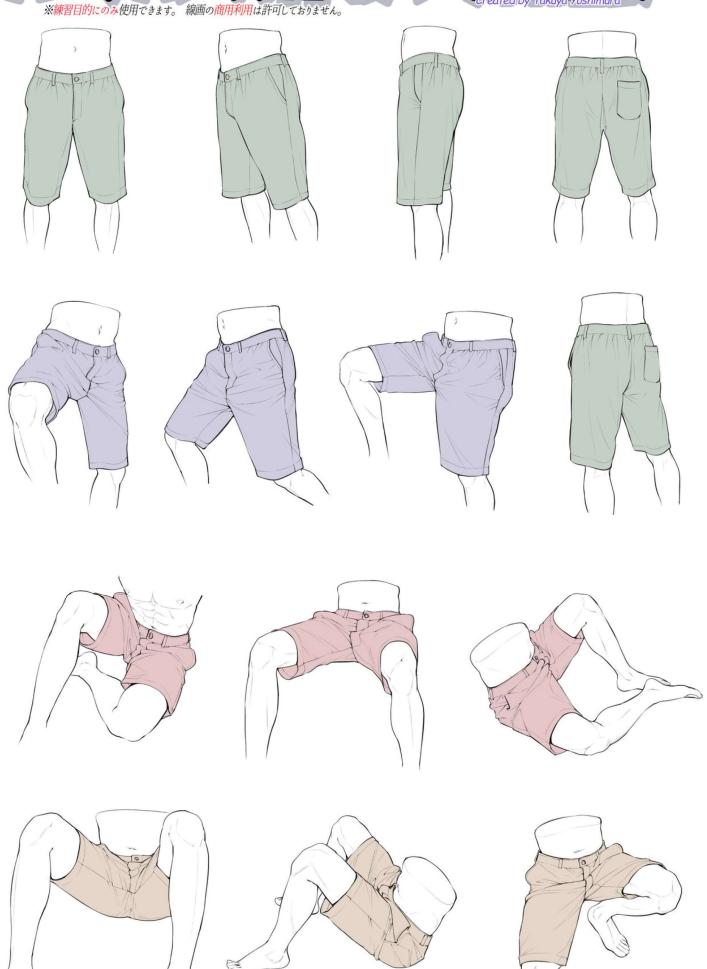
中高生期よりもアゴが鋭くなり顔の長さがより「タテ長」になる。

特に目~鼻下の距離へが長くなってくる。



成長するにつれ1番変わるのが 「日の大きさ」である。 日のタテ幅へか細く、 顔に対する割合が小さくなる。





※線画はすべてPIXIVBOOTHで販売している 「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「ラフ描きペン」で下書き、「しっとりペン」で作画してます!

線画はすべて自分で撮影した写真を 参考に作画しております



- ① Aの薬指・小指を全部描くと "指の長さ、が不自然がも…
- ② B部分にシワが無さすぎる…



- ①3本指Aの関節が きれいなカーブ上になるように8
- ②親指圏は上へいくほどでながるように描くと迫かアップ。







②3本指例が平行すぎる…

る… ②スペース圏は三角形シルエットに多



①指角が下入曲がると「指さす感が」なくなる…

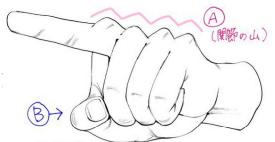
いいかも8

の人指に指は上へアップする8

②3本指が されどれ 下へ集中する 方が自然かれる

③3本指でが全て真下へ向きすぎ...

③3本指のツメでは(見える面積が)小指にいくほど小さくなっていく?



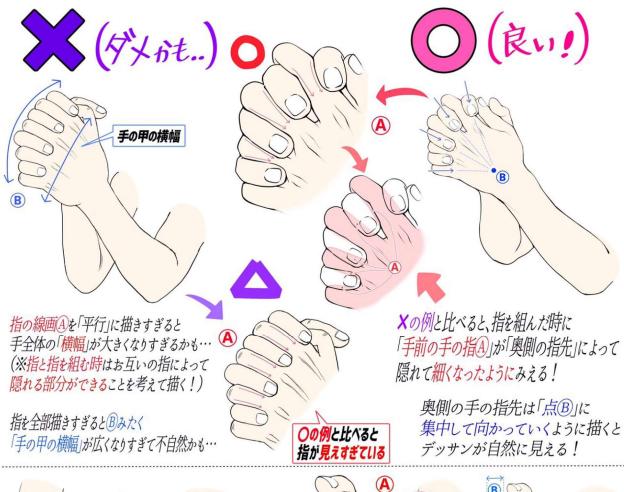
①関節Aの山がまっすぐすぎるかも…

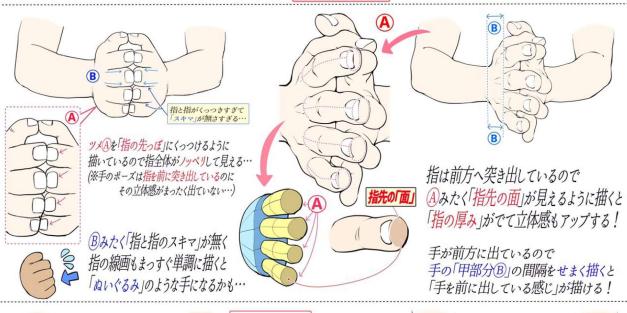
②このアングルだとツメ圏は見えない方が

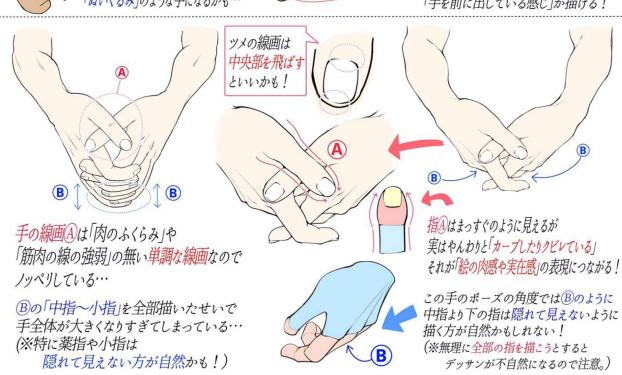


①関節Aの山は入の字」に8

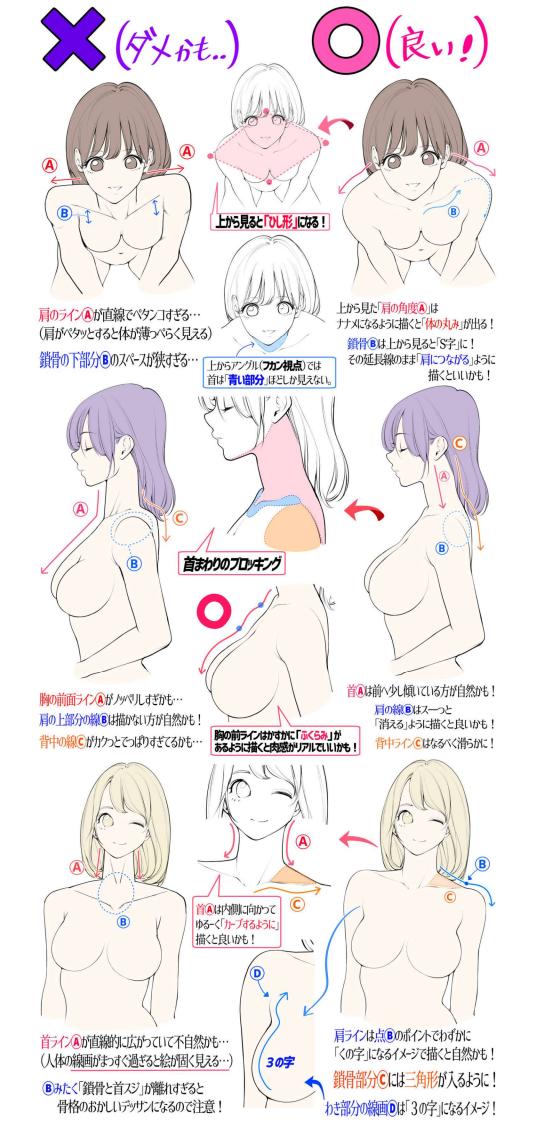
②手の開き角度的は「八の字」に8

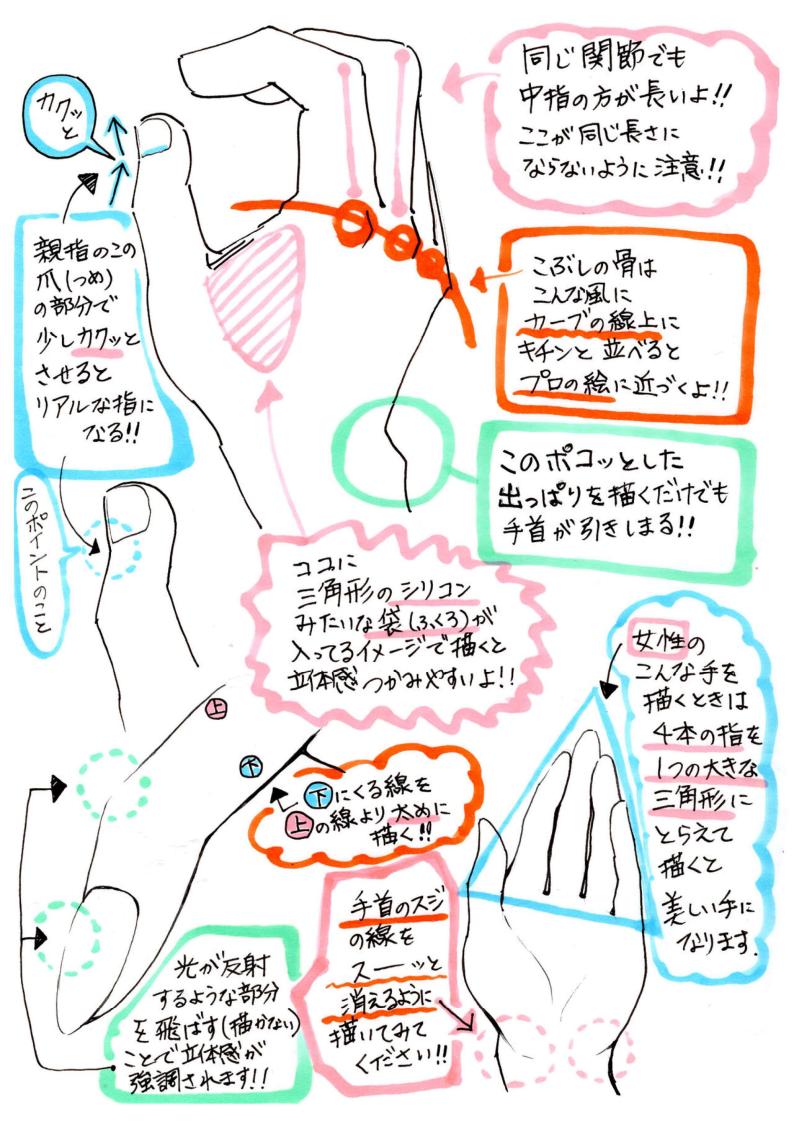




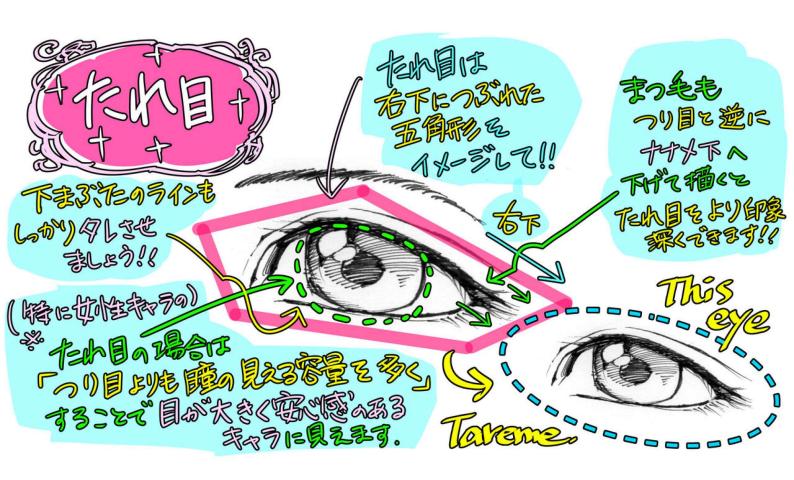


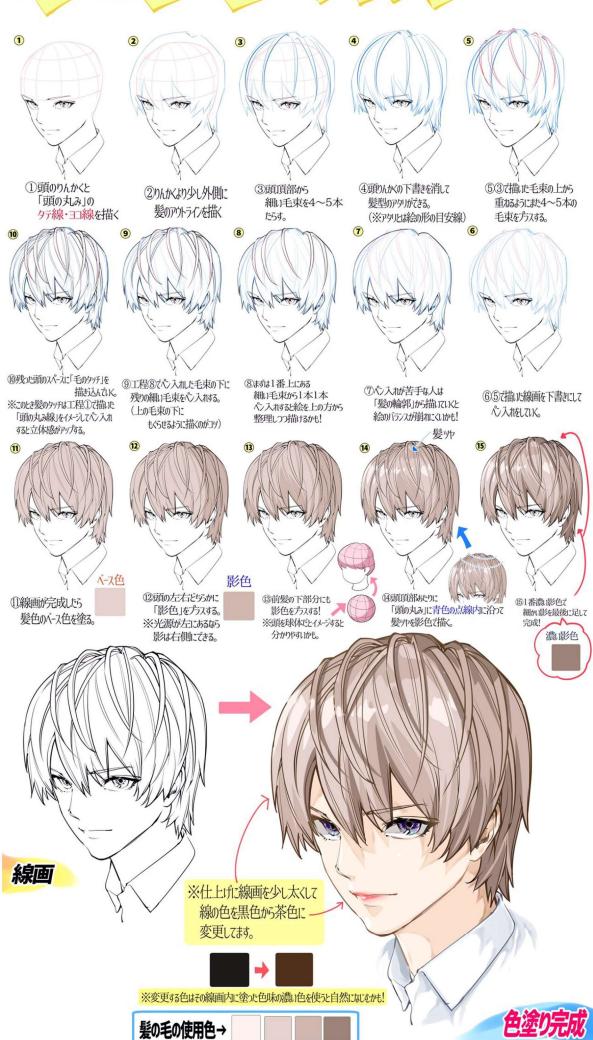


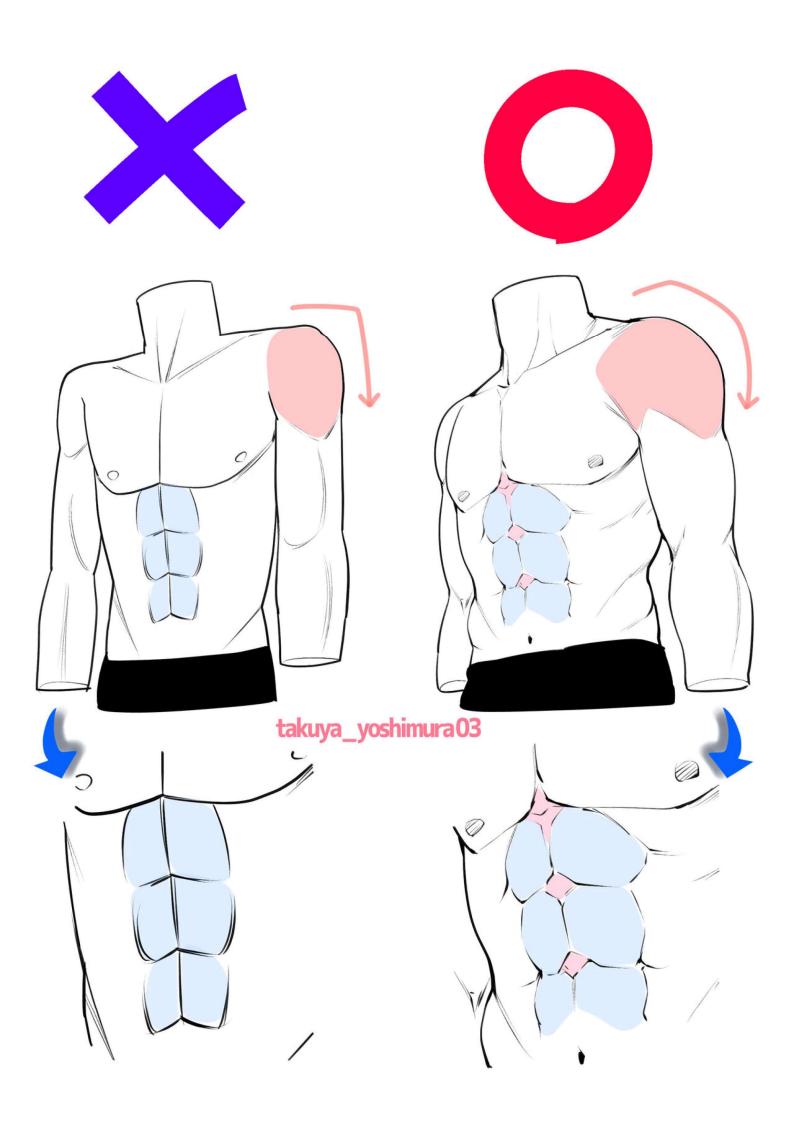


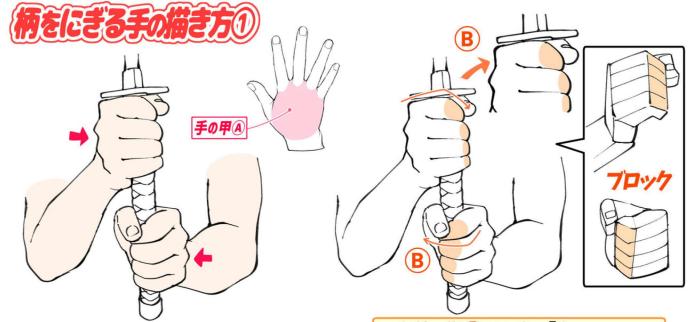




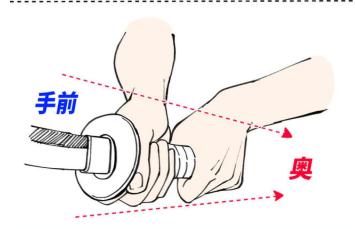




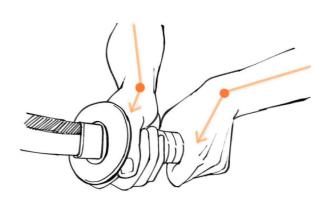




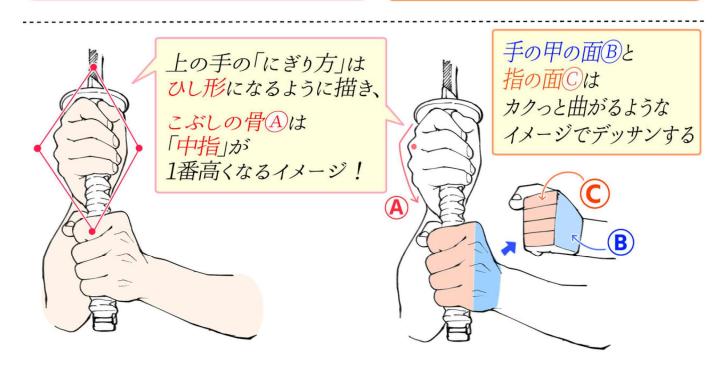
正面から見る構図では 「**手の甲部分**A」は見えない方が 自然に見えるかも! 人差し指®だけ少し「上に 突き出すように」描くと良いかも! 「指の曲がる角度」は ブロックの立体面のように考える。



前に突き出す構図なので 手の大きさは「<mark>奥側へ行くほど</mark>」 「小さめ」に見えるように描くと良いかも!



手首は「<mark>くの字</mark>」に 曲がっている方が 自然な「にぎり方」に見えやすい!



完成イラスト







毛束の落ちる方向に違いはあっても 頭の丸みに合わせた毛束を描くことが重要!



毛束の根元は少し浮かせるのがボイナ! 浮かせると髪にボリュームがでて 「髪の重なり」に立体感が出る!

細かい毛先もよく見ると 毛先の曲がる方向性がすこし ばらける方が自然でかっこいいかも!



前髪の下は三角形ができるイメージで 毛先をトゲトゲに描くと分かりやすいかも! (※このとき三角形の大きさはランダムにすると自然)

「毛球 こんな髪型になってない?? 下手に見えるかもしれない「ダメかもな髪の毛」



毛先を連続で描くときは 「毛束の太さ」を一定にせず、太い束・細い束を おりませるのがポイント!



細太細太細太



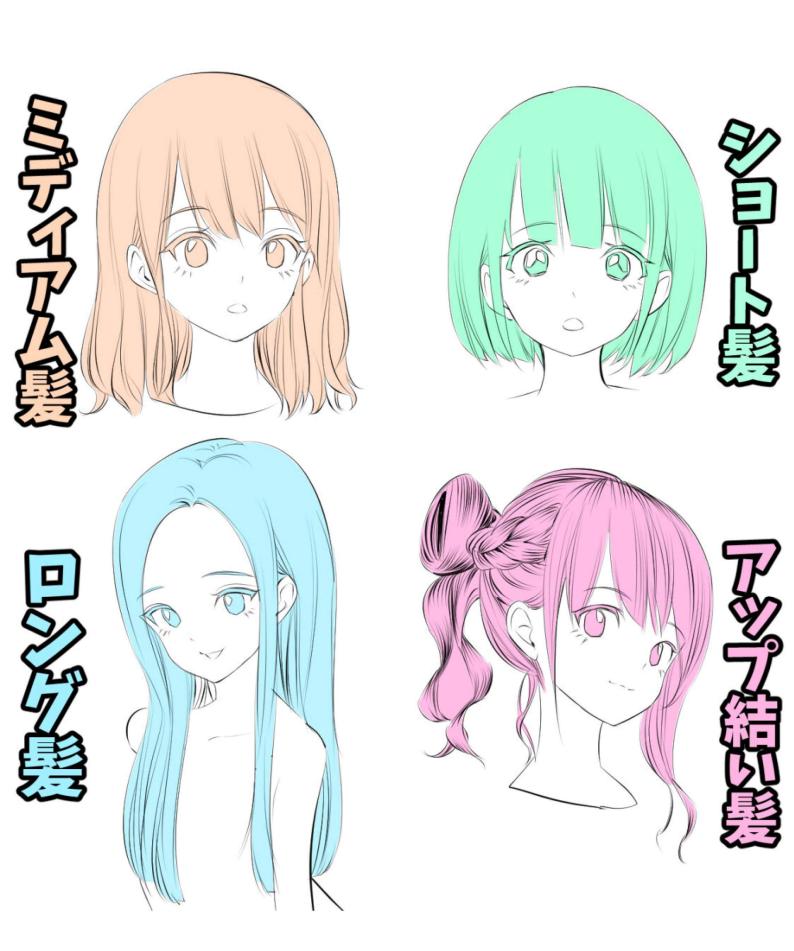
毛流れがまっすぐ過ぎて 髪の柔らかさが感じられない・・・

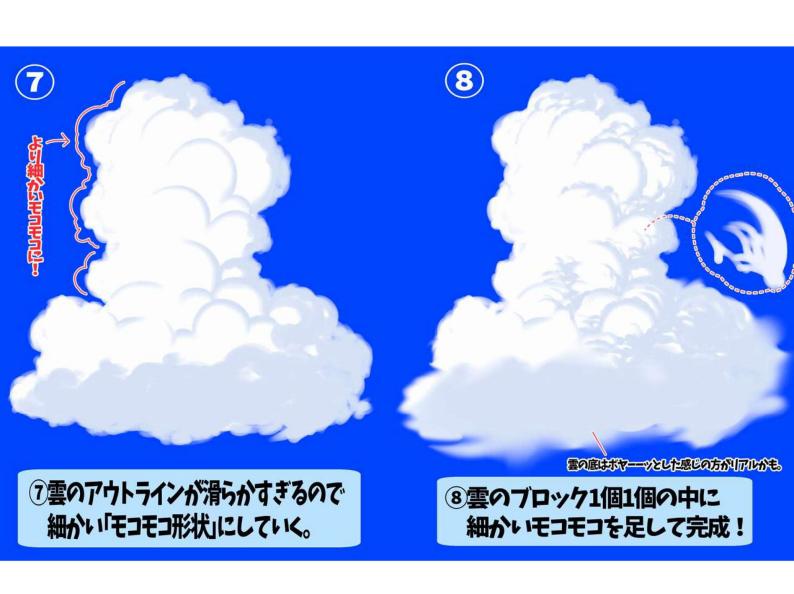


顔と頭の比率が不自然・・・ 毛の長さに統一感が無い・・・

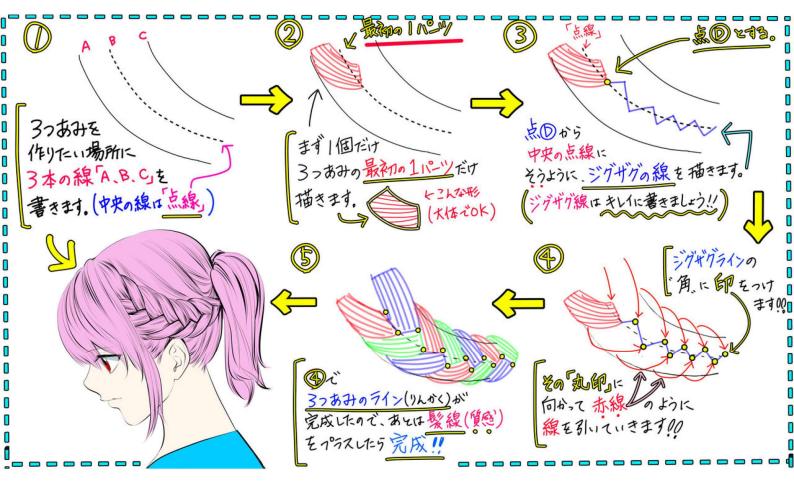


髪の割合が短く顔がテカく見える・・・ 髪型のデッサンがとれていない・・・









(スニーカーのまデザイン))











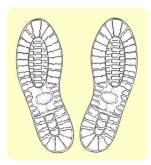












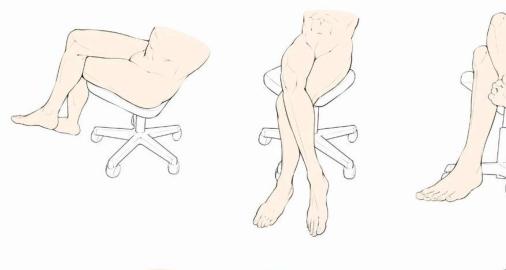




クツ裏を半分に割ると 左右の形が全く違うことが分かる!



線画素材はPIXIVBOOTHで販売している「吉村拓也の自作べご全5種」の中の ラフ描きべつで「下書き」しつとりべつで「清書のベン入れ」をして「作画してます!

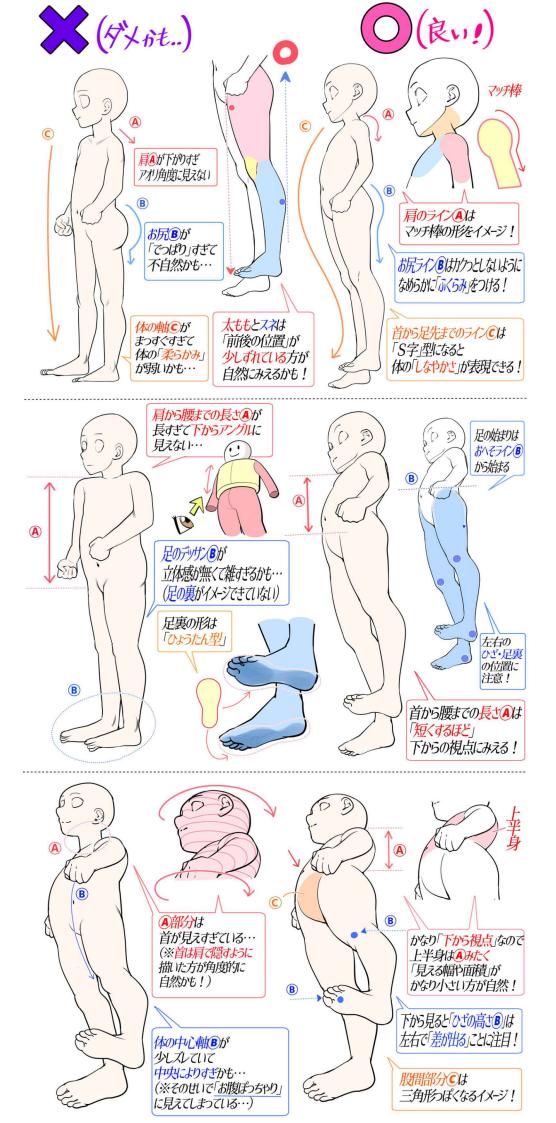


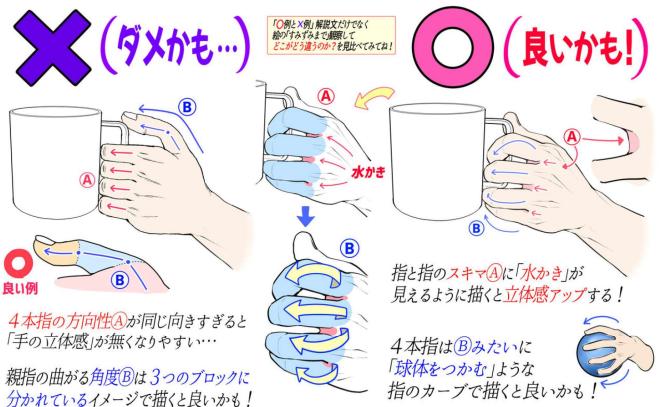


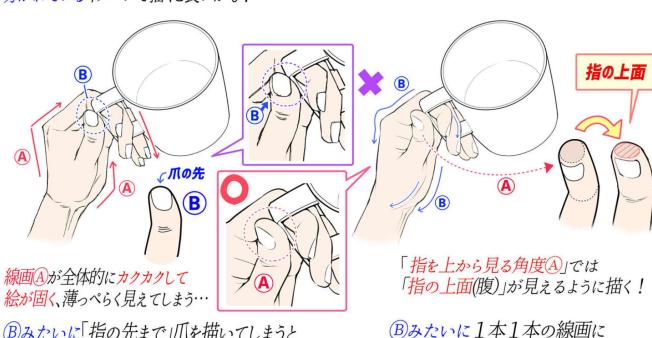




※練習目的にのみ使用できます。 線画の商用利用は許可しておりませんのでご注意ください。





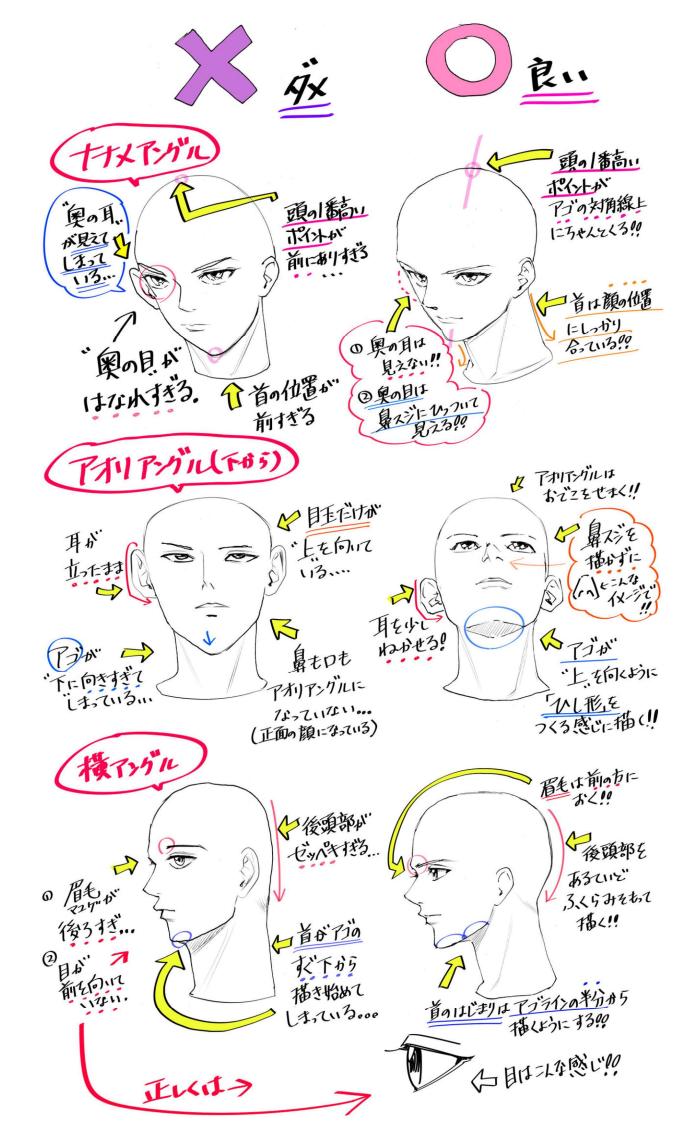


Bみたいに「指の先まで」爪を描いてしまうと 「指先の厚み」が感じられないかも…

なっているので不自然かも…



(B)の人差し指は見える面積が小さくなる!







A上面



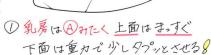
①胸(Aが風船っぽくなりすぎかも...



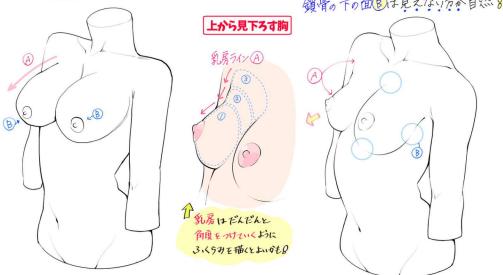
下から見上げた胸

描くバランスが難いい…

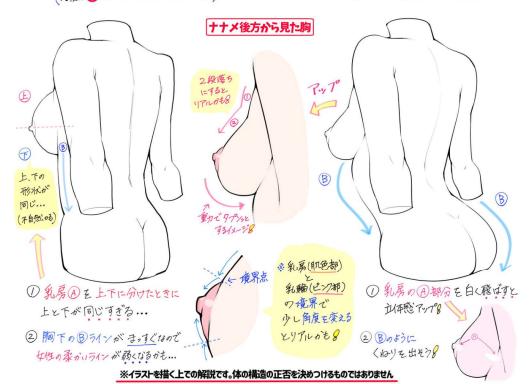




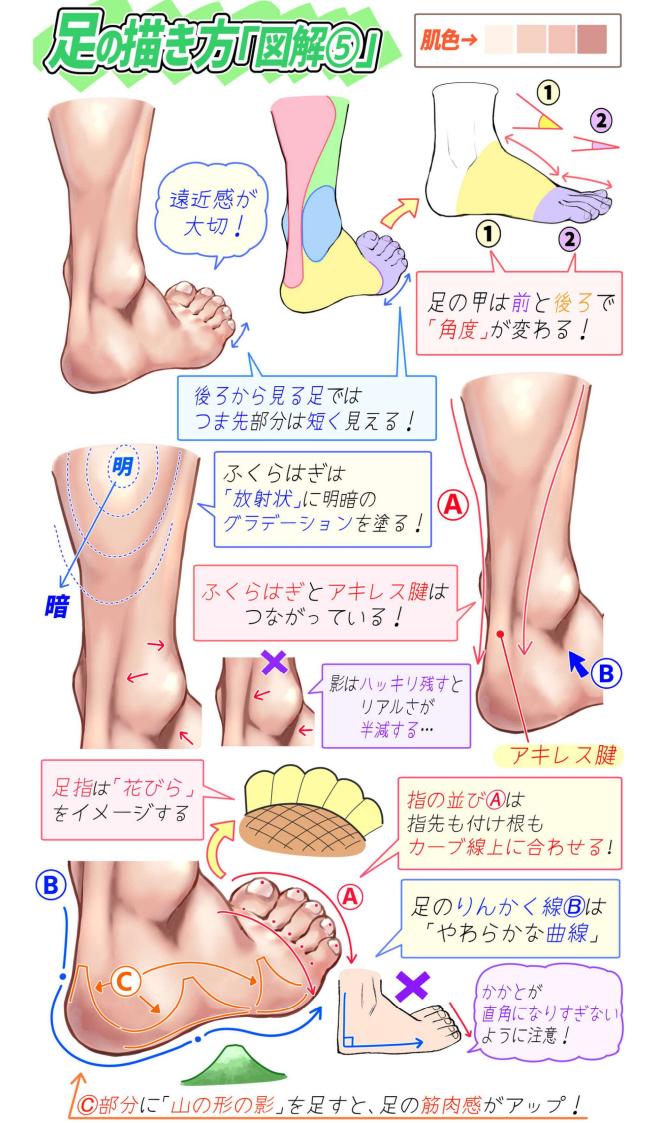
②胴体の中心軸图と胸の中心軸で ②アオリ(下から見上げる視点)なので がブレてしまっているので不自然がも… 鎖骨の下の面图は見えなり方が自然》

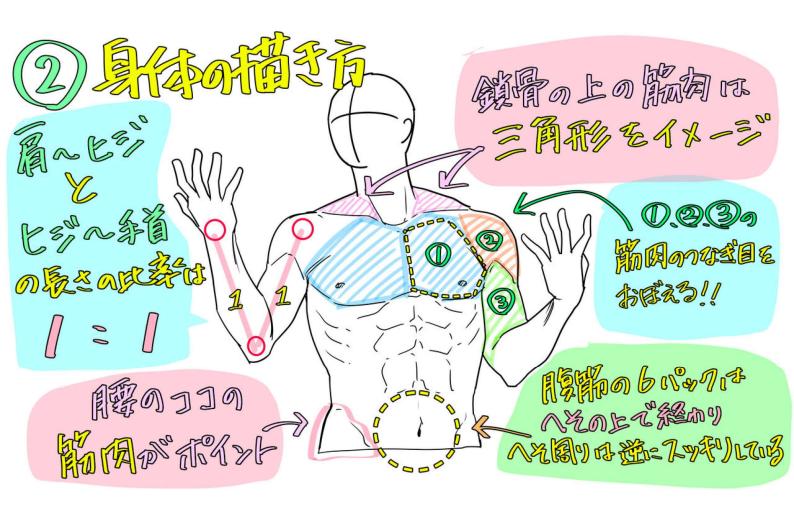


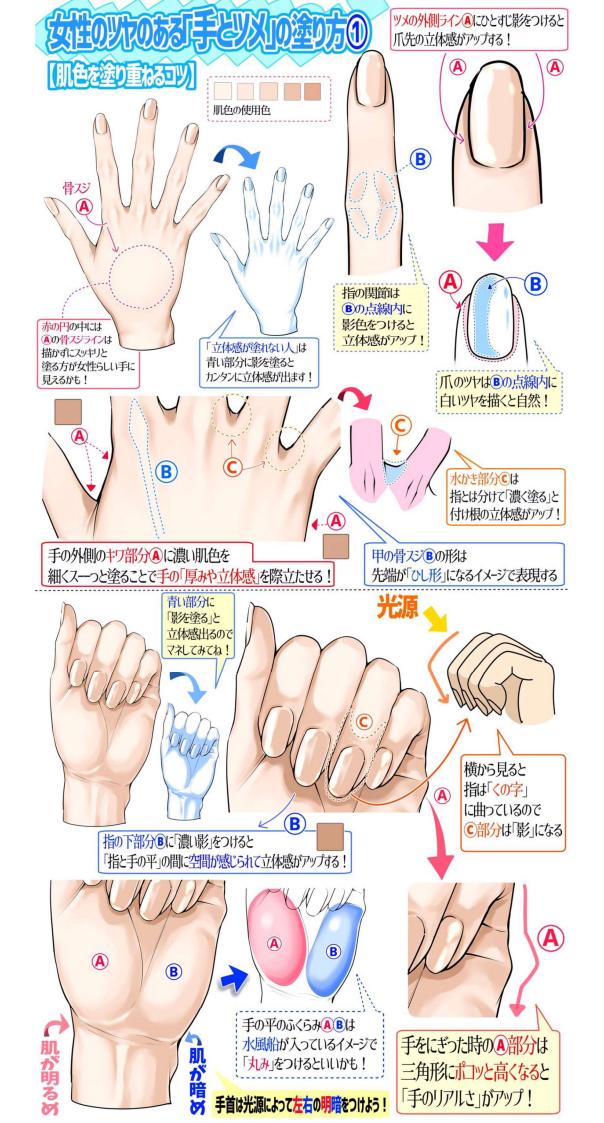
- ①乳房ラインAがますびすぎて 胴体の絵と上多くなじんでないかも…
- ② 乳首の位置圏が少し不自然かも… (右側100パターンと「ヒレベスチスかータ)
- ①乳房ライン面は3段に分けると自然がも8
- ② B部分のように線画をスーッと消えるように 飛ばすと光が当たっているような立体感がでる。









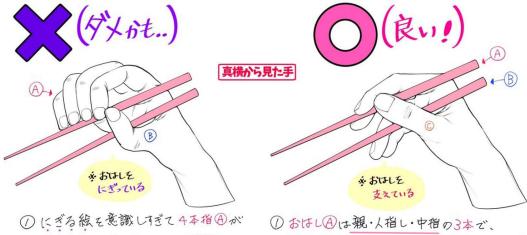




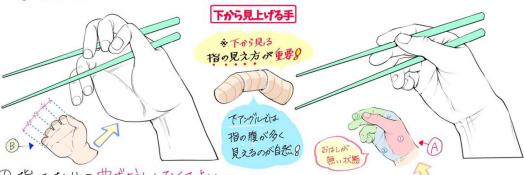
難の練画 練門 ウーン素材」

※塗り練習や線画のトレース練習に お使いください。





- 横にならびすぎ... (おはしはにぎるよりも 指で支えるものとイメージしょう8)
- ② 親指图の曲がり方が不自然が...
- おはしBは薬・小指の2本で支えるように&
- ②親指では上・下のおはしの両方にそえるように8



- ○指はむりに曲げようとしなくてよい... (おはしを支えるようにそえるだけ)
- ② 図のように4本指の間隔を均等に しないと手全体のバランスがおかしくなる...
- ① 白みたく3ブロックに分けて考えるとよいかも8
- ②薬指・小指は指先が少し曲がるので 「ツメの見え方」に注目してみよう8 (半月Dっぽりと自然)



- ② フカン(上が見下3す視点)なのに おはしや手の見え方に遠近感が無い…
- 絵の架行きの遠近感がアップする8
 - ②おはし图も同じく、上から下へ向かて 細くせまく描くことでフカンに見えてくれる8





- ①正面アッグルAではかかと部分」は 見えない方が自然がも多
- ②つま先Bのとがらせずは不自然がも…
- ③厚底ソール〇の接地面の 角度の見之方が変が…



- ①正面アングル 日は長方形が自然!
- ②生地の重なる部分图に影ぶタ、8
- ③厚底では足の前方とタテ軸、ヨコ軸を そろえるように猫くとキレイに8



- ①Aのシワは線がゴチャブに汚くみえる... ロシワAはスッと消えるような線にり
- ②つま先圏が地面にピッタリしすぎがも…②圏部分はクッキリチがれてラワができる8
- ③厚底の形が平行すぎるかも…
- ③厚底では下向きにすぼ話形が



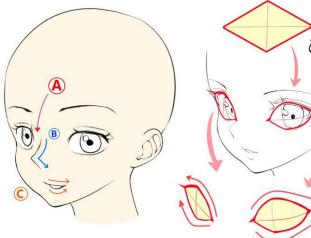
- ① A部分はひもや生地が重なるのに 影が無さすぎる...
- ② Bのジッパーは線の太さが同じすぎた...
- ③ 足裏がりでが平担(真が)するがも



- ○部分に影を入れると立体診アップタ
- ②ジパのの線は強弱、そつけよう&
- ③②のラインは「S字」にすると綺麗市も

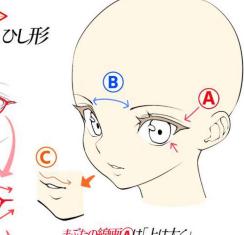




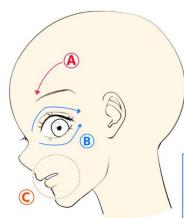


奥の目と鼻の間へにスキマが空きすぎかも… 鼻Bをとがらせすぎると男性つぽくなる・・・

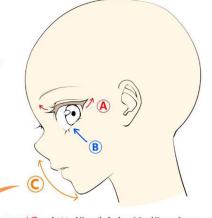
目のシルエットは基本 丸みのあること形を 口の線でが単調で「柔らかみ」が無いかも・・・ イメージするといいかも!



まぶたの線画へは「上は太く」 「下まぶたは細く」描くと綺麗な目元になる! 眉の間隔Bは「広め」の方が可愛く見える! ロライでは「S字っぱく描くと「柔らかさが出る!



「ひし形を横から見るので 目の形は「三角形」っぱくすると 綺麗なバランスに見える!



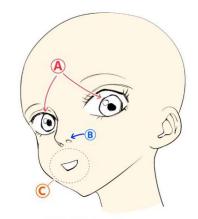
眉頭Aが後ろすぎて不自然かも…

横アングルの目のがアーモンド形はのは不自然… ロライでか捧線すぎて立体感が無い…

まつ毛Aは中間に描かず、左右の端に描くと良いかも! 下まぶたの線Bははつきり描きすぎない!



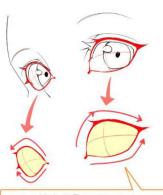
B



左右の「瞳の高さへ」がズレているので 「目の焦点が不自然に見える・・

美少女の顔で鼻の六番をリアルに描くと 顔がゴツく見え、可愛くなくなるので注意!

「口の位置でを前に描きすぎると口が出っ張って 見えるので、口の位置に注意しよう!



目の基本形「<mark>ひし形</mark>」が 「顔の角度」によってどう見えるか。 を意識して目のデッサンを描こう!



ナナメ角度から見る「目のカタチへ」は 「三角形」っぽく見えやすい!

眉毛は顔の傾き®(パース)に合わせて描く!

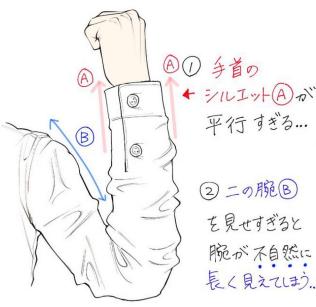
口の位置では「鼻の頭より」も 前へ出過ぎないように配置する!



- 合っていない…



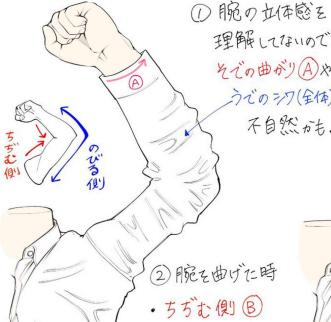
- D ひじ→こぶしAをせまくすると 腕の骨围に奥行き感が出る8
- ②シワは腕の流れ、に合めせる!



平行すぎる...

②二の腕B を見せすぎると 腕が不自然に 長く見えてしまう...





のびる側

この腕だと ヒジAから そでの曲がりAx 手首图 炒 うでのシワ(全体)が わきらへ 不自然 枯... (のかって =17011 ~×38

> D=/x"/p" (番ピンとはる

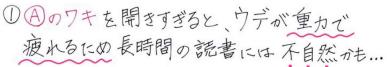
> > Aには逆に シワができない

(シアのできる位置を 10308)

描化自然包

がシワに関係する (※脱がちずむとラクはどうなるか?)





②指圏が(片針)4本とも本の上にのっていると本がスペリやすく落ちてしまうかも…(特分は)人におすり



①ワキをしめ、ヒジAを横腹に くっつけると体に負担の少ないポーズに8

②人指し指は本の上部を、中指・薬指は本の下部を、小指は本の底面を



②ヒジ圏が前方へ出しすぎて、ウデが長くなりすぎている…(長さずぶうぶう)

(本を持ってるように見えないがも)

②肩①ひじ②手首③の3ポイントが 「三角形」になるように多

同じように合めせると自然がも8



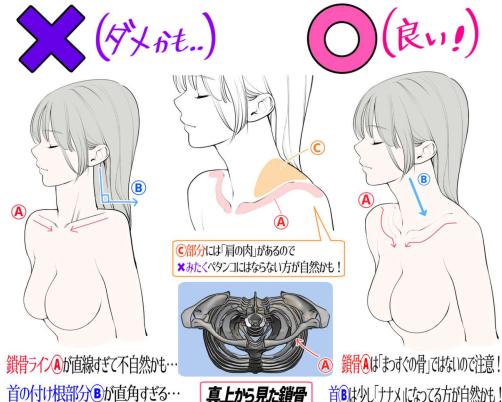
描くと"翼の遠近感"が自然に見える。

② 奥側の翼B を手前の翼よりも うすく見えるように(線を少しだけ細くうすい線で) 描くことで、AとBの翼に自然な距離窓が出る。



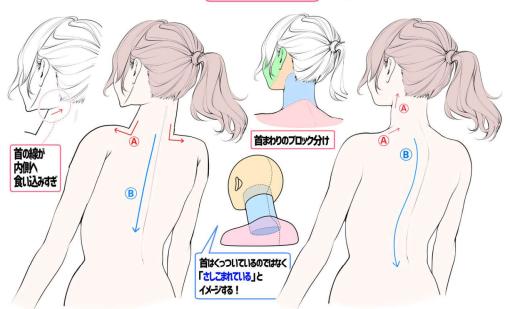






真上から見た鎖骨

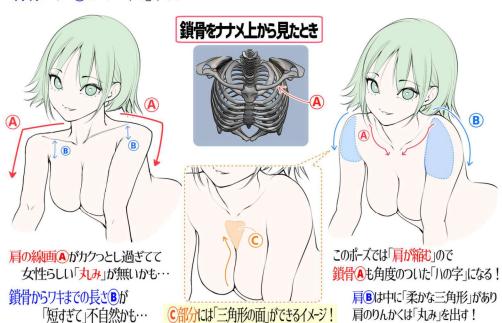
首Bは少し「ナナメ」になってる方が自然がも!



首から肩への「くびれA」が直角に折れすぎ… (カクカクすると女性らしい「柔らかみ」が無くなる)

背骨ラインBが「まつすぐ」すぎる…

首の線画Aは「首まわりのブロック分け」に 沿って描くように意識するといいかも! 背骨ラインBは「S字」になるように!



WEIDSTONE SOUND BOUNDERS







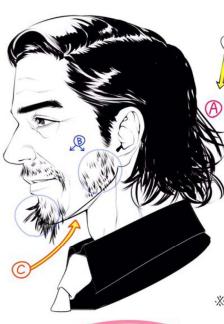


₩ ① おじさまの髪」は 頭のりんかくにタイト、な (ピッチリ合うような)スタイル が紳士的がディさずアップ。

> ② 前髪Aは「S字」 をイメージするとよいかも

③ 50代のおじさま のシワは、【~2本線... くらいが美しく見える かもり

◆眉じりBは太いまま の方がりりい目元にの



①スツAの髪が もっさり長すぎる...

② ヒゲの長さと 窓集度图が 整えられてなさすぎ

> 3 0のアゴ肉が 無さすぎ(ラャープすぎて) 若者のアゴラインに なっている...

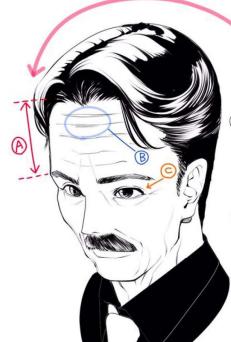
FILMIN

(個人の好みもあり) ※何蔵のおじさまか?にもよる。 ①スツAの髪を短く することで「清潔感が P"700

②ヒゲを生やすなら · ロ元のヒゲBは で長さと形を整える! · ほっぺたのとげでは すこしうすめ、にしつつ、

・アゴ裏りまで ヒゲが続くように 生やすとリアルの

③アゴ肉田をたるませる、と おじさまの顔筋肉のリアル感が



①おでこAが 長すぎる...

②おでこのシワが 上部分Bまで 描きすぎている...

③ おじさまの目じが 大きすぎて「若者感」 が強く、見た目の 年齢に統一感がなり (少しまぶたを落とそう!)

①おでこのシワAは "三角形のように上部分ほど 小さく、せまく、猫くと自然!

③ ほほ骨Bを少し ボコッとろくらみを 持たせるとおじさまの 顔骨格っぽさがアップの

③おじさまの目では 目尻のまぶたを 下げるように描く。 (まぶたをナナメに落とすように)





- ①角のヒジの位置が下すぎる...
- ② 国のチョッかみが想像だけで描くと 失敗しかすい…

<※この持ち位置でと、

本は落ちてしまうかも…〉

- ①手の平の高さ0によって、 手の平の高さじによって、ヒジの高さりも変めってくるを見合さる
- ② Aの指の角度 は<u>本のライン</u>Bに

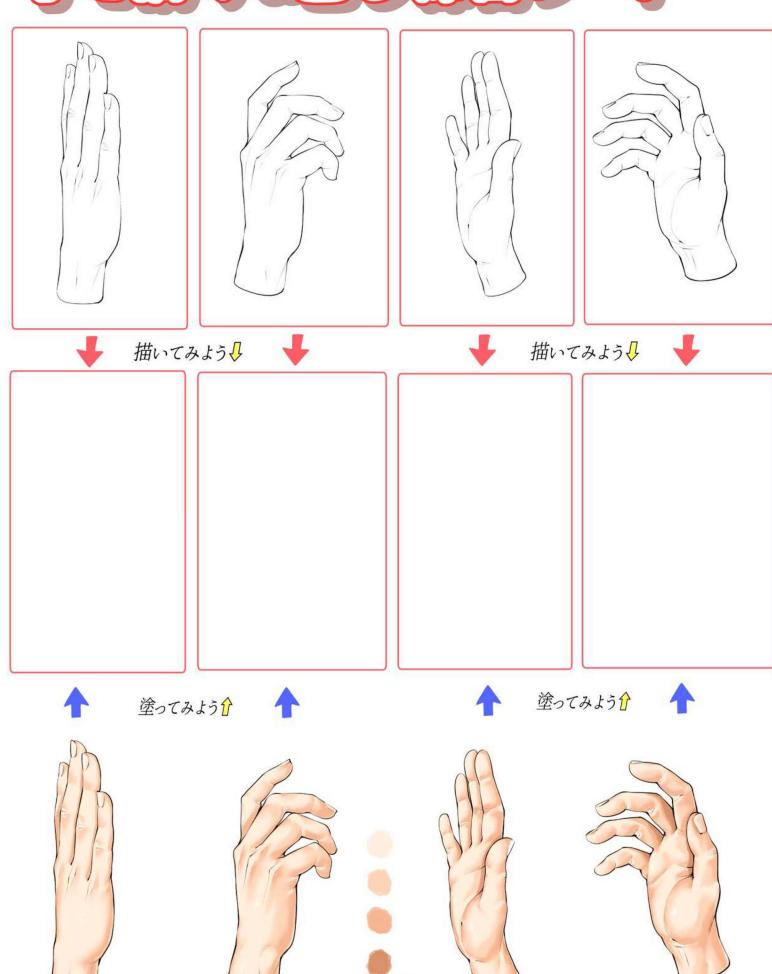
「またぐ」ように指を描くとリアルと

本をもっている感がでる?/

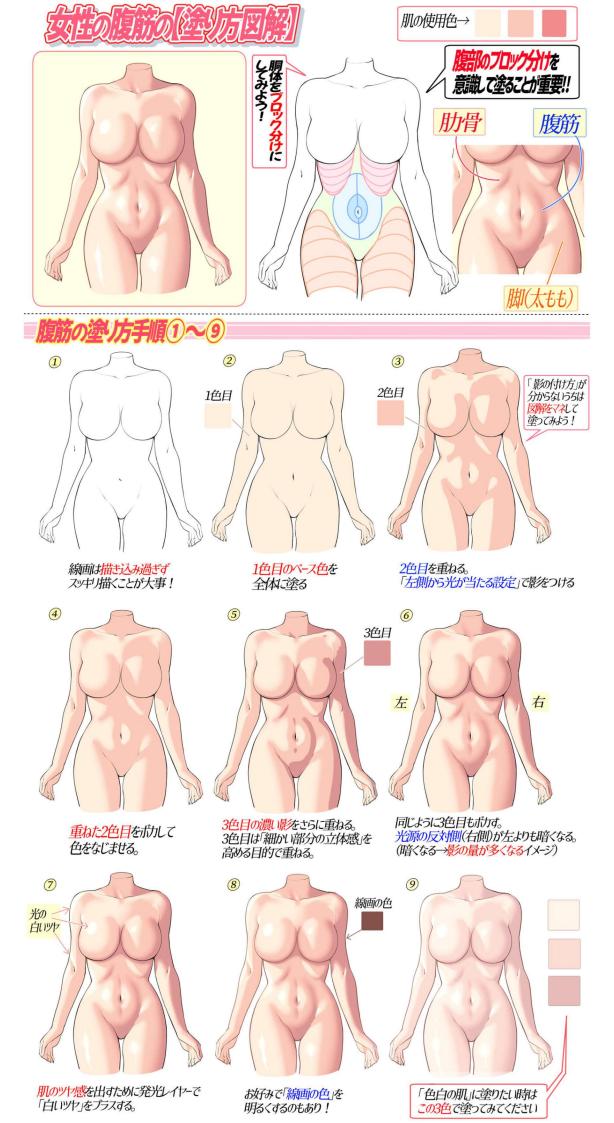
/水本の背をまたいで持つことで安定して

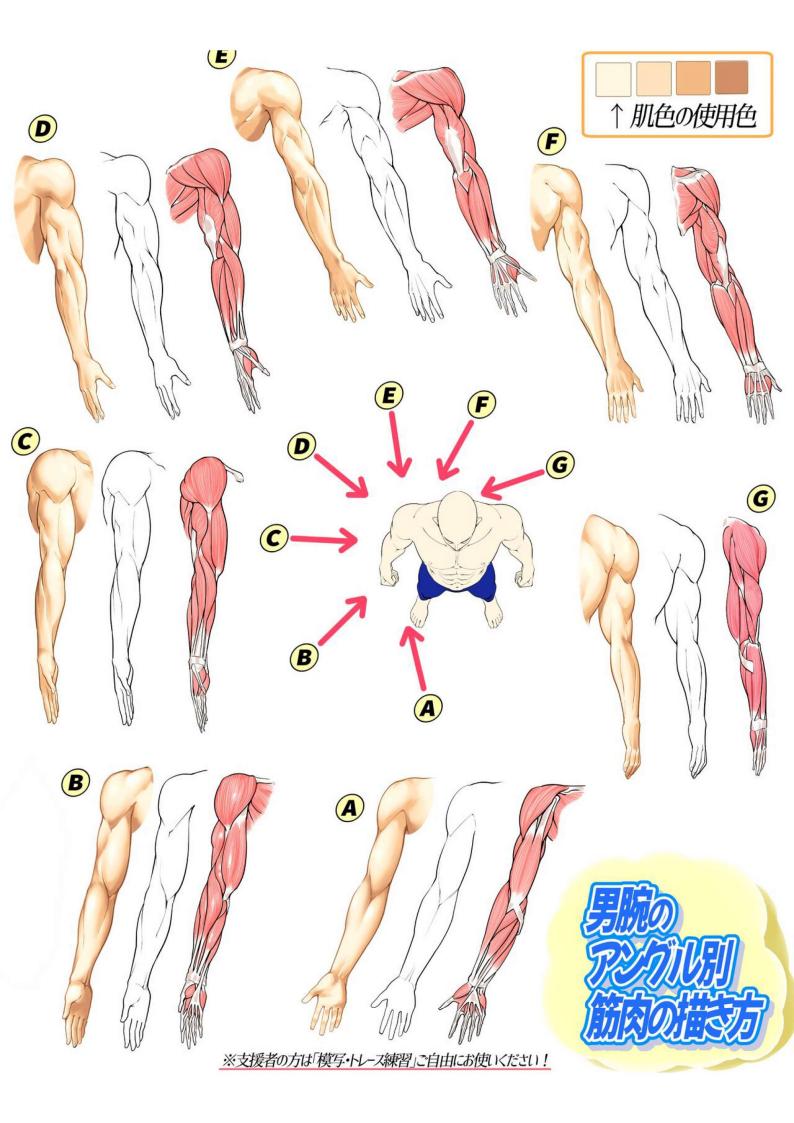


FEINGER BEING



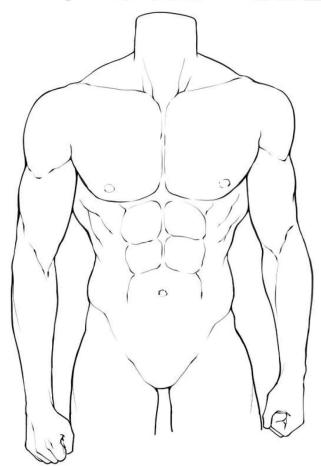
肌色の使用色







※商用素材ではありません!!(ご注意ください)



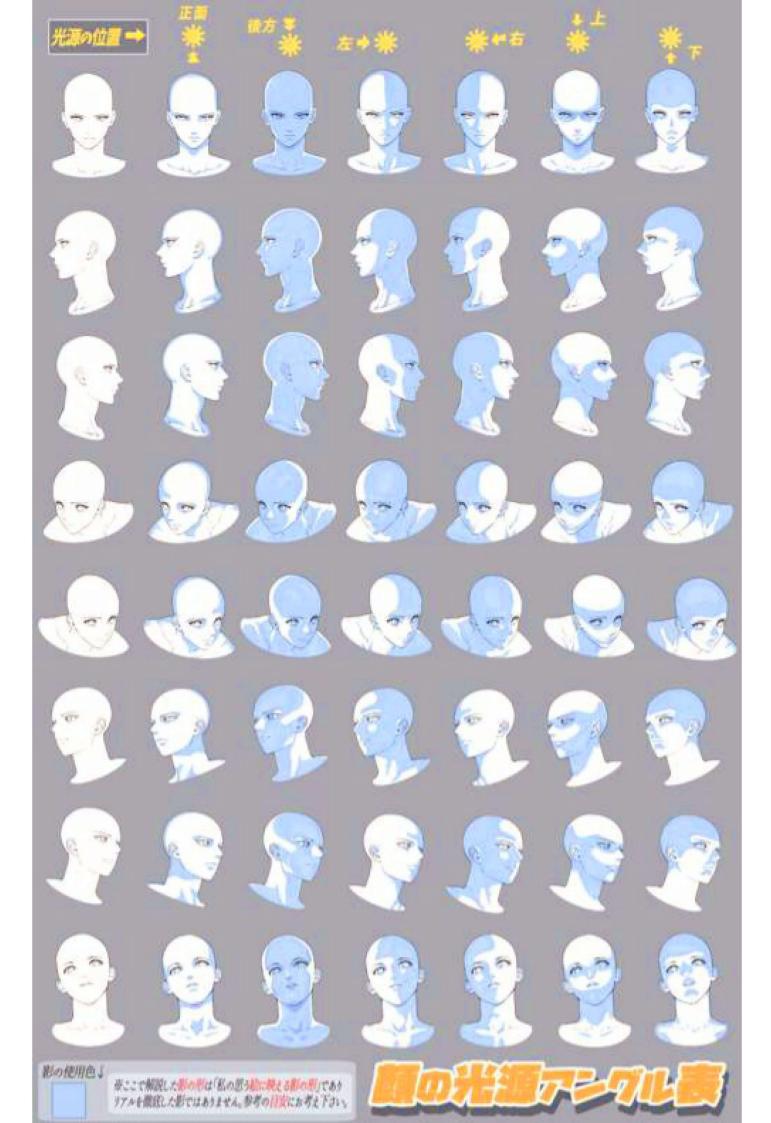


※アナログの方は紙に印刷したり デジタルの方は透明度を薄くして トレース練習するのにお使いください。

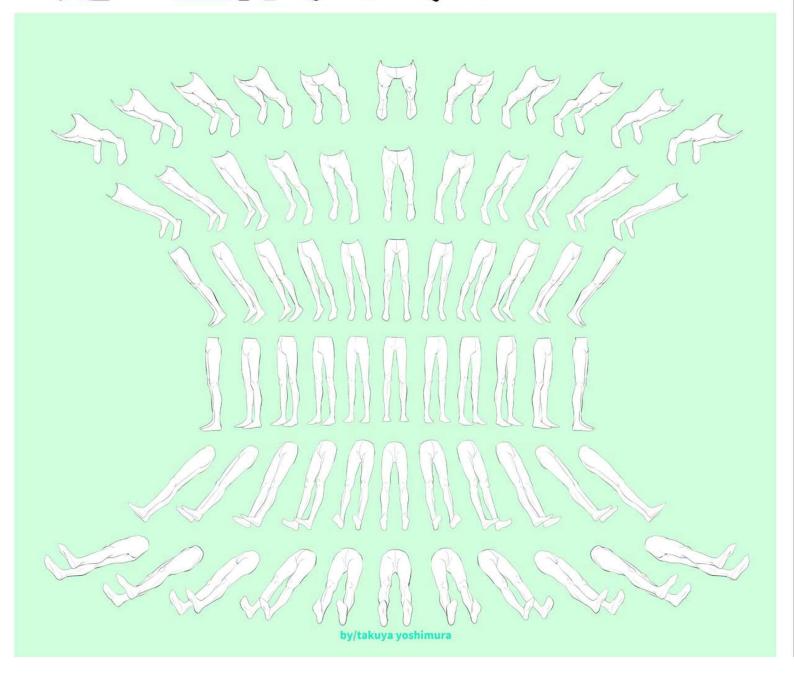


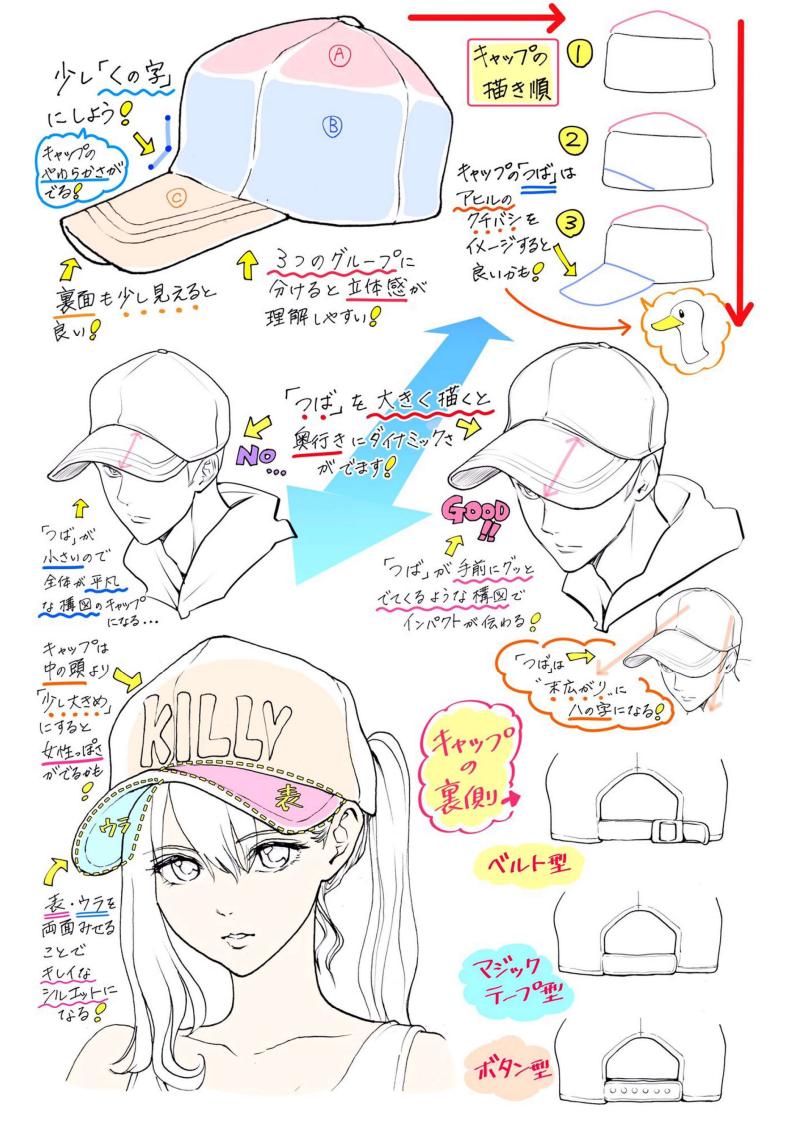






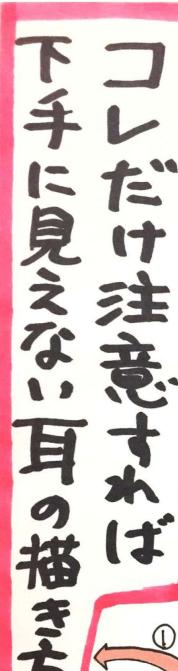
是の全体アングル ALL ANGLE

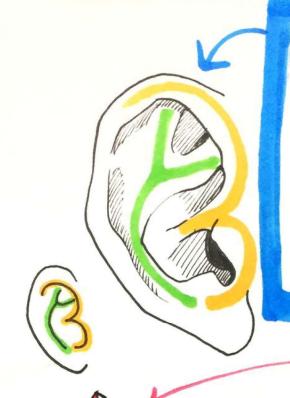






※アナログ派の方はこの線画を印刷コピーして「色塗り練習」してみてください。





1 耳は複雑に見えがちなので

耳の中には

3とどの字がある

と覚えましょう。

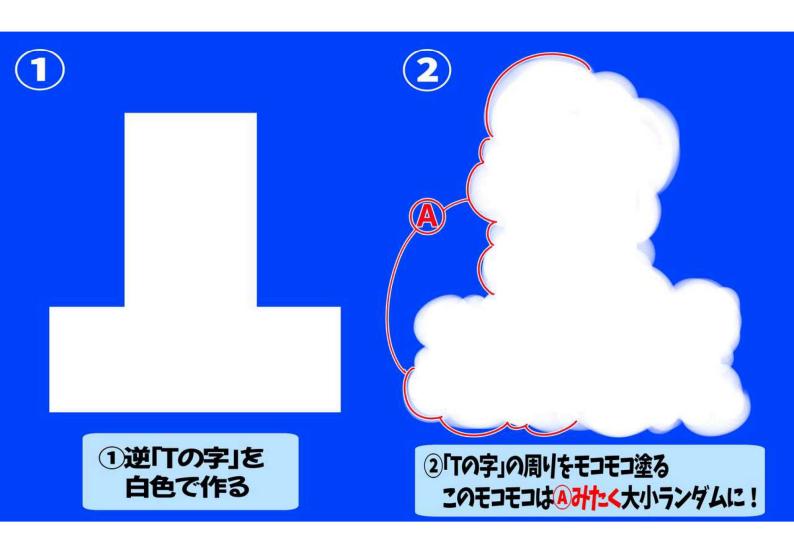


アングルが上から見るほど。上下の間隔をせまくするといいかも!



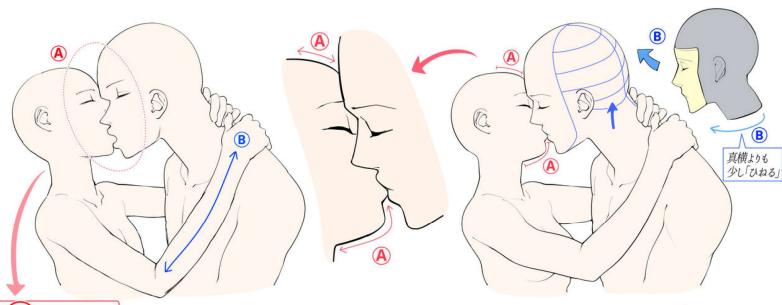
ナナメ後からのアングルの耳は 外側の厚みそしっかり 描き、耳の穴は おまけ経度の大きなでのk. 真後3の アングルの 耳は厚米が S字になる 感じにすると 自然に!!

耳のりんかくは難しく 考えすぎず、イステップでかく、写実的に描きたい人は もっとステップを増やす。





(良い!)

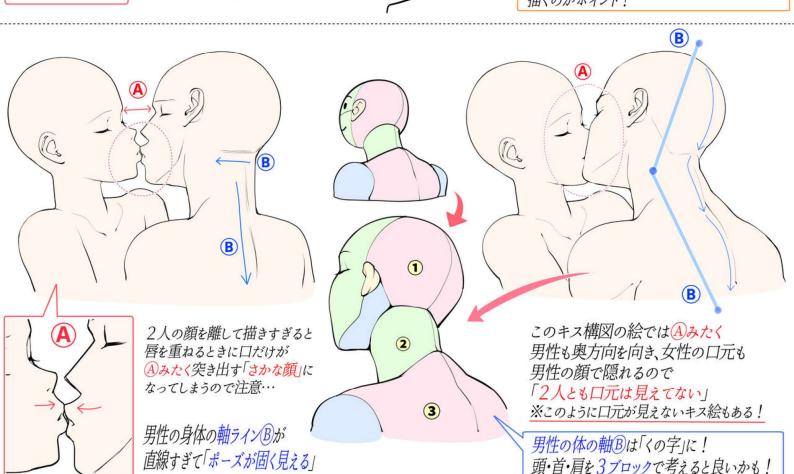


A

顔のくっつけ方を<mark>Aみたく</mark> 「<mark>ジグザグに重ねる</mark>」ように描くと 逆に不自然な絵になるので注意…

首に回す女性の腕の長さ®は ひじ部分を下へ下げ過ぎると 腕が長くなりすぎるので注意… 手前に来る男性の顔は「全部見えて」 奥側の女性の顔ラインは(A)みたく 「おでことあご部分のみ」で良いかも! (※このキスの構図アングルでは)

男性の顔®は「完全な真横アングル」ではなく ほんの少しひねって、後頭部をわずかに手前に みせるように角度をつけると自然でいいかも! ※このとき目と眉©を鼻のりんかく線に近づけて 描くのがポイント!







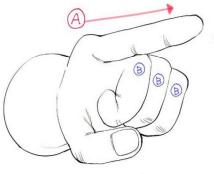
- ①指の関節Aが丸すぎる...
- ②親指图のツメを見せると長くなる...



- ①指ボイントAB©がそれぞれなくなるような指の長さに8
- ②人指し指のは少し上にそろように8

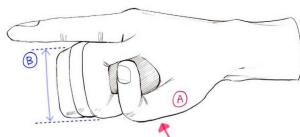


- 3本指Aは で階段がたいな LA イメージで8
 - ②親指圏は 曲げすぎず、中指に そえるように 8
- ③ ○部分が影になるような立体感を(メージ》



① 人指L指A を横方向へ 曲げすぎも… A (D) A の指が 手前へ 出てくる ように 猫く8

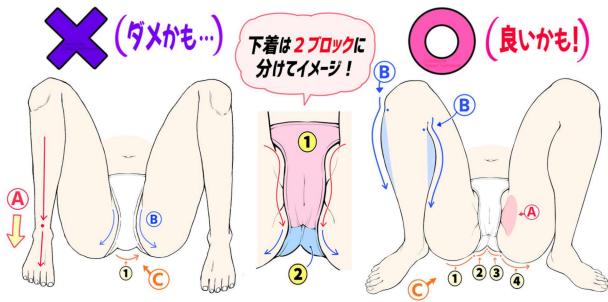
② 3本指Bの見える面積、が 3本全部が同じすぎる... ② 3 本指Bが小指へ行くほと" "小さく見えるように、猫(と遠近感 アップ⁸88



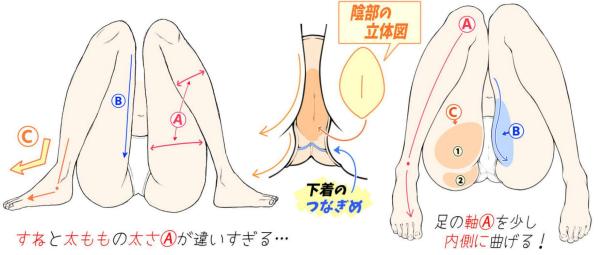
- ①親指Aを無理に曲げて猫かない&
- ②3本指图のタテの長さが同じすぎがも



- ① 3本指A が 小指(内側)入いにほど" 小さくなるように描く g
- ②ポイント国に服っぽリシワ感を猫くと みずかきがリアルに88



足の中心軸**®**が足先までまっすぐすぎる… 下着ライン**®**が単調なカーブになってる… **股間©**部分がカーブが1個しかない…

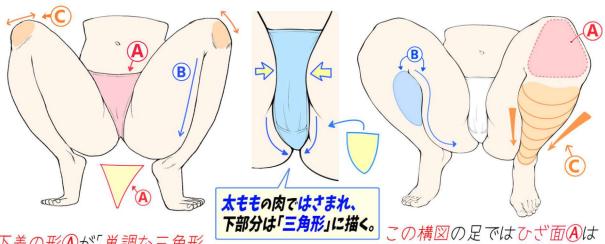


太ももの内側ライン**®**が 直線すぎると「ムッチリ感」が無くなる…

足首**ⓒ**が外側に曲がりすぎている…

B部分に「ふくらみ」を持たせると 足の「セクシーさ」がアップする!

○部分の筋肉は「2段階」になる!



<u>下着の形</u>が「単調な三角形」 になると絵がノッペリする…

太ももライン**B**がまっすぐすぎる…

ひざ面Cが足に対して小さすぎるかも…

ふくらはぎの「丸み」によって、 太ももライン**B**は「S字型」になる!

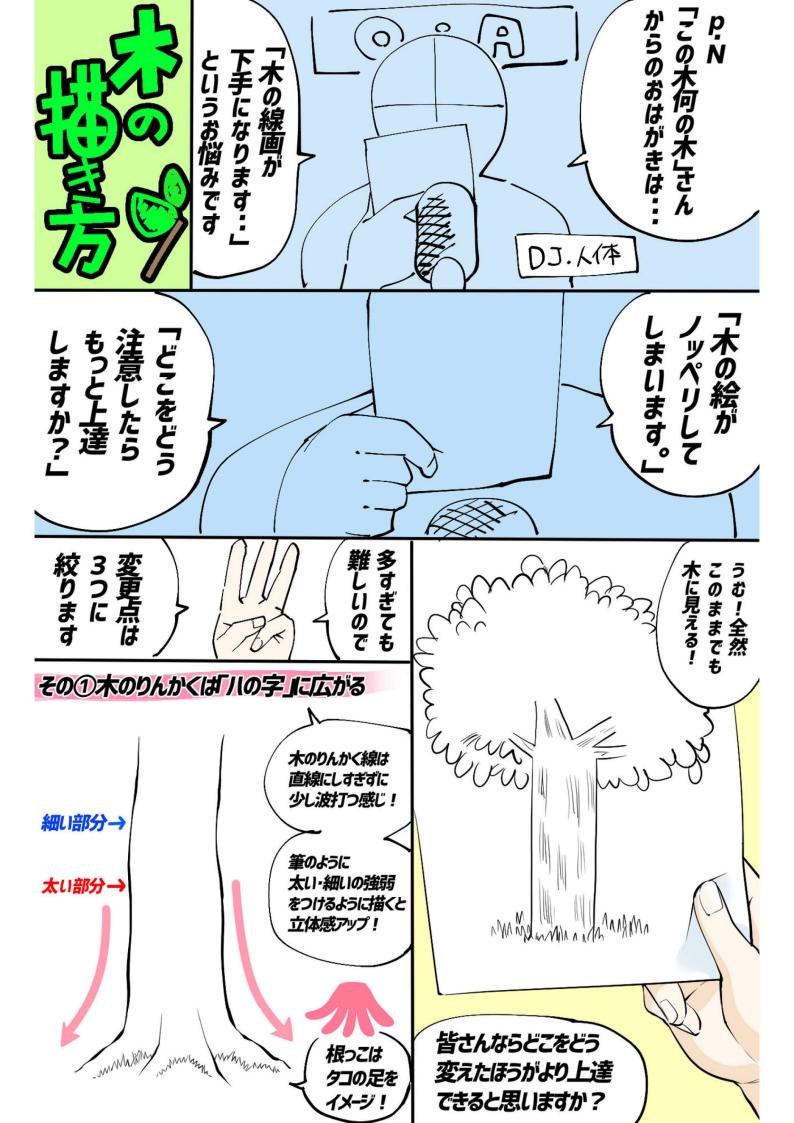
「三角形」をイメージ!

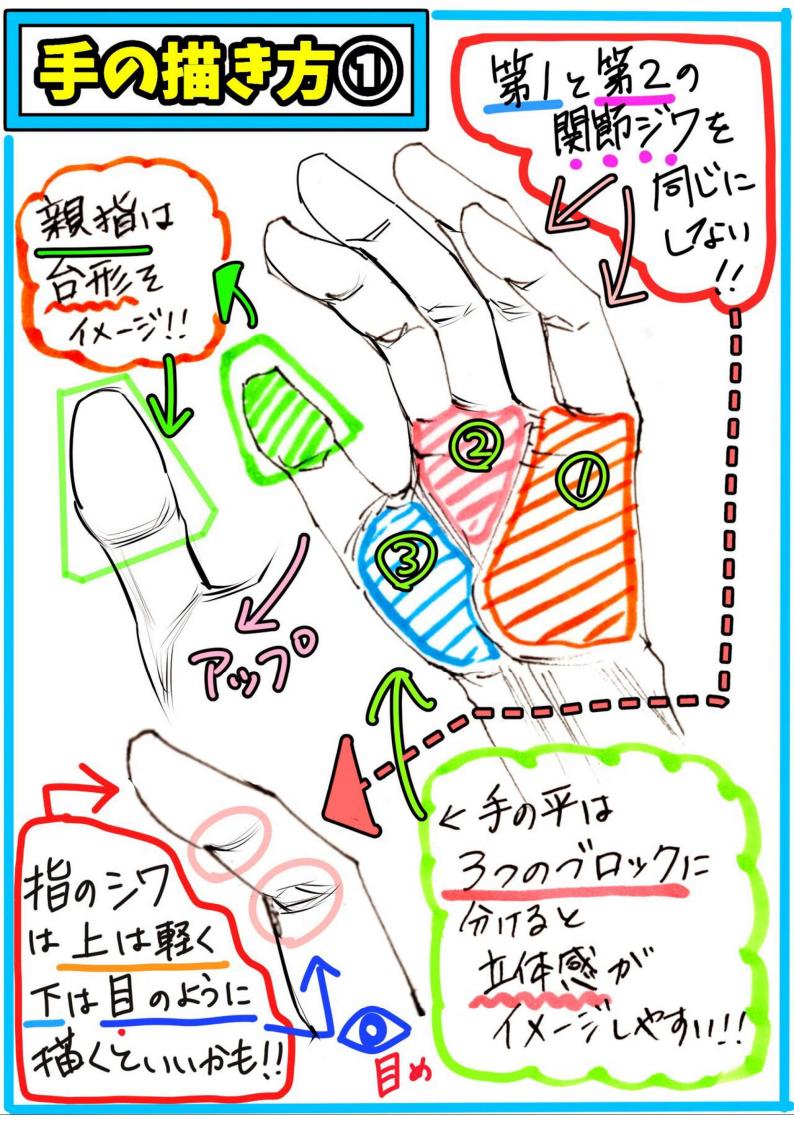
足では足首に行くほど「細く描く」!

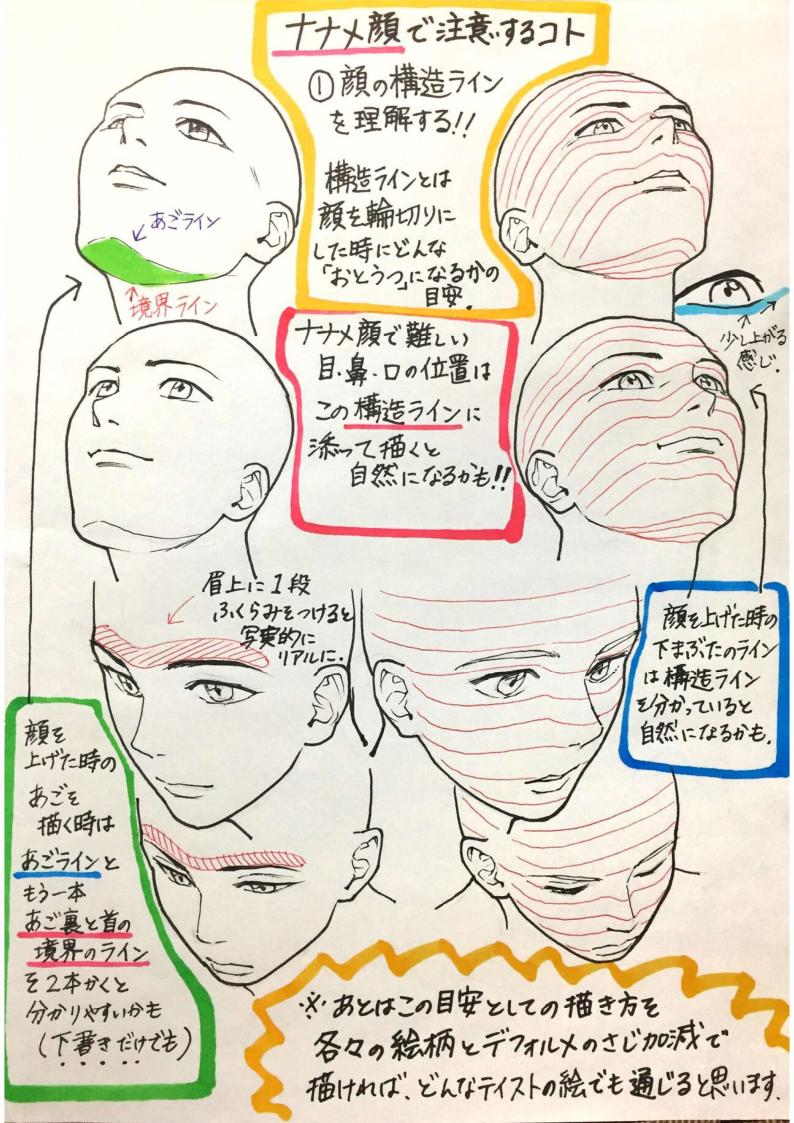
【お題】信号待ちで立っている絵。



(↓服無しのボディライン)







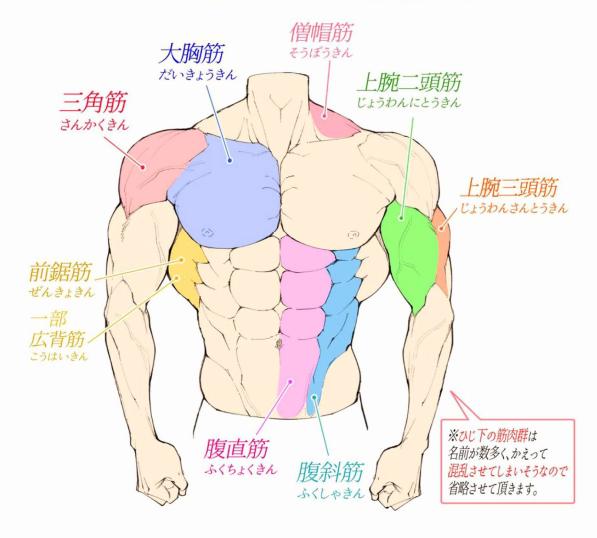


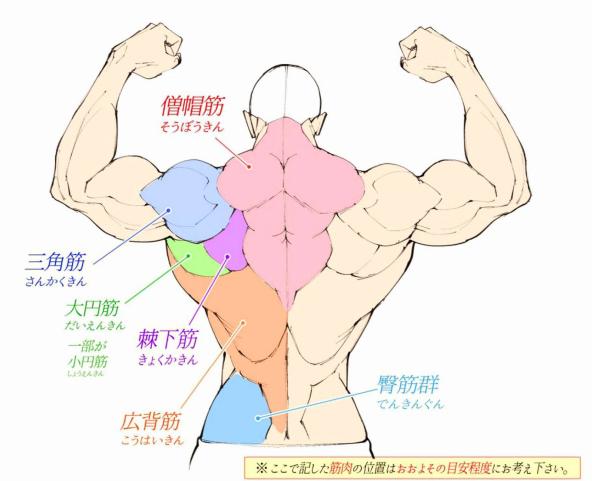


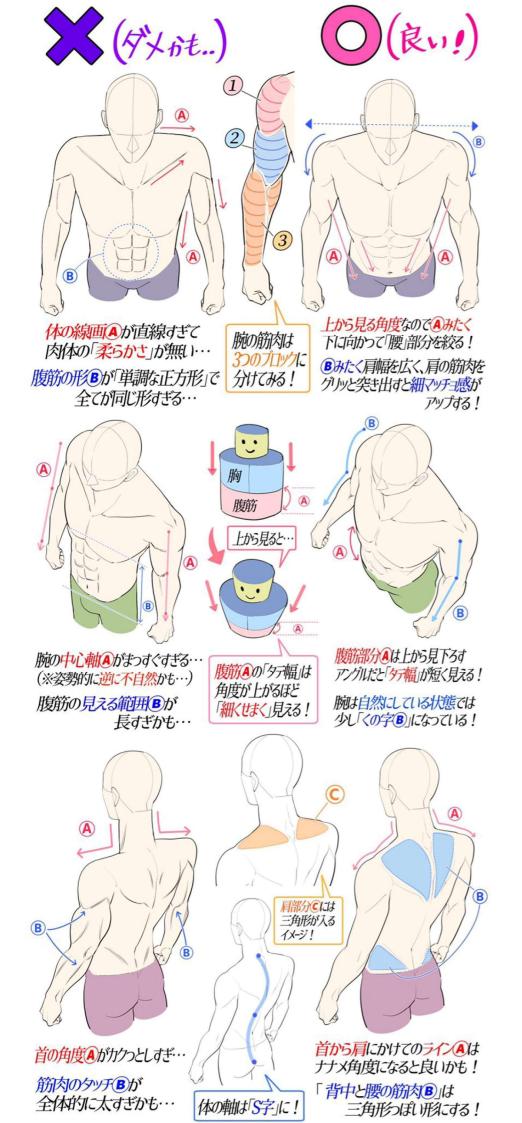












【髪の線画をさらにレベルアップさせる技法】



①髪のりんかくを描く



②線と線の交差ポイントを なじませるように影をつける



③頭の上部に細い毛束を 3~4本プラスする。プラス 前髪の線画を太く調整する。



4細い毛束の下に 太い毛束を重ねる。

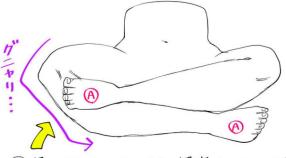


⑤毛束のリアル度を上げるときは 毛束1つ1つの中に細い線タッチを増やす。

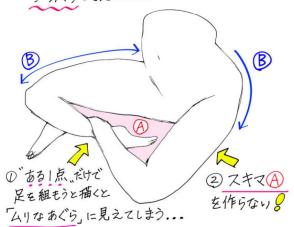


⑥髪のりんかくの外側に外ハネを足すと ヤンチャ感もアップ!

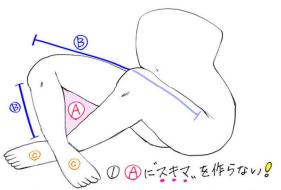




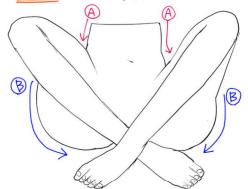
- ①足を組もうと考えすぎて関節がおかしくなる...
- ② 足の甲のが正面を向きすぎて、足全体がノッパリレて見える...



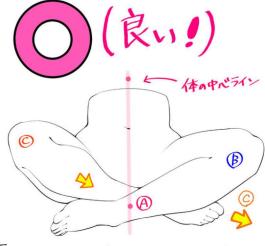
③太モモライン・風は線画がブレないようにも



- ②奥の太モモBが長すぎ、スネが短すぎる...
- ③ 足の甲〇が甲の表面しか見えないのが不自然…



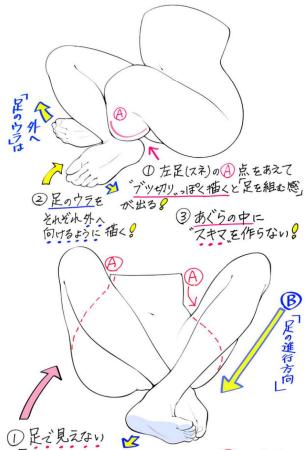
- ①腰のラインAとおしりのラインBのつながりが不自然すぎて、おしりのデッサンがおかしい...
- ②腰、おしり、足の大さがバラバラすぎて人体のバランスが崩れている...



- ①体の中心ラインと「おぐらの交差点の」を合いせる!
- ②手前の足圏を最初に描き、〇の足を围の足のスキマ」に通すように描くと自然88

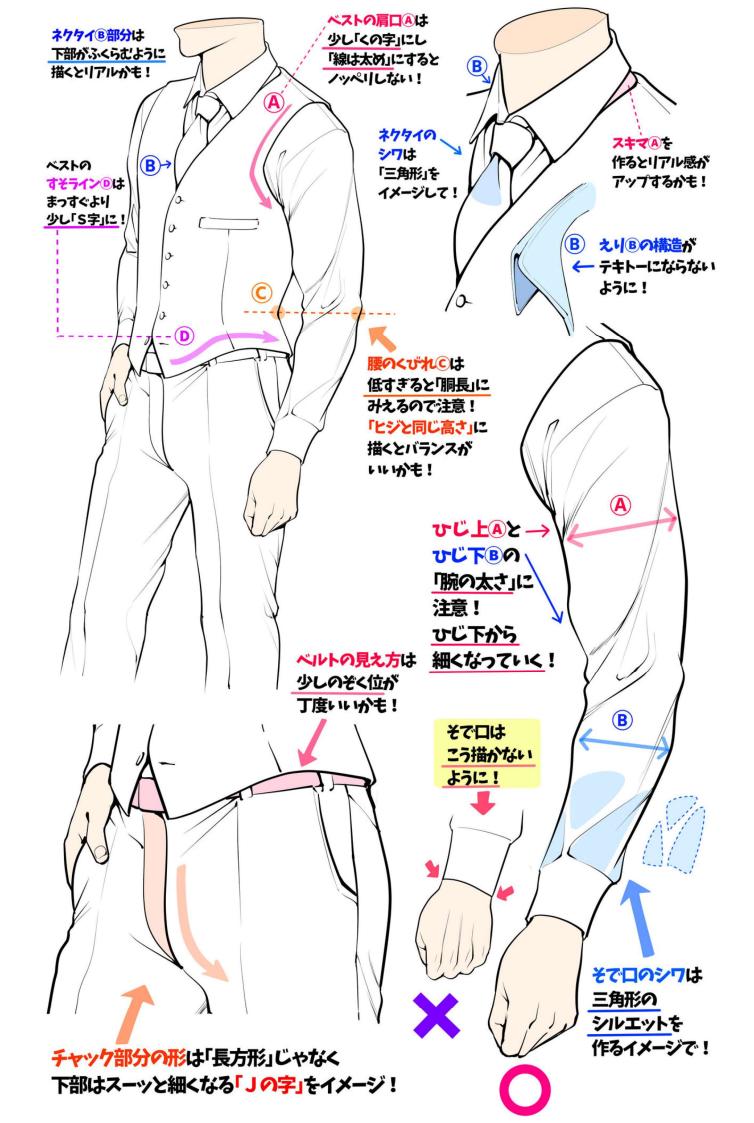


②腰の角度巨とひざの角度印を合めせるように描くとあぐらのデッサンが整う!



腰のおしりにかけてのシルエットのが自然につながるようにデッサンする。

②足のウラは足の進行方向图と同じ方向へ向くように描く。





- ① (A) みにくウデを外へ開きすぎると 「ひじ」が長くなってしまう...
- ② ひじの高さ圏が左右で違いすぎる...
- ①本を持っ指は「小指 1本」が のみたく本の下を支えるように8
- ②フキをしめるとボーズが自然がも8



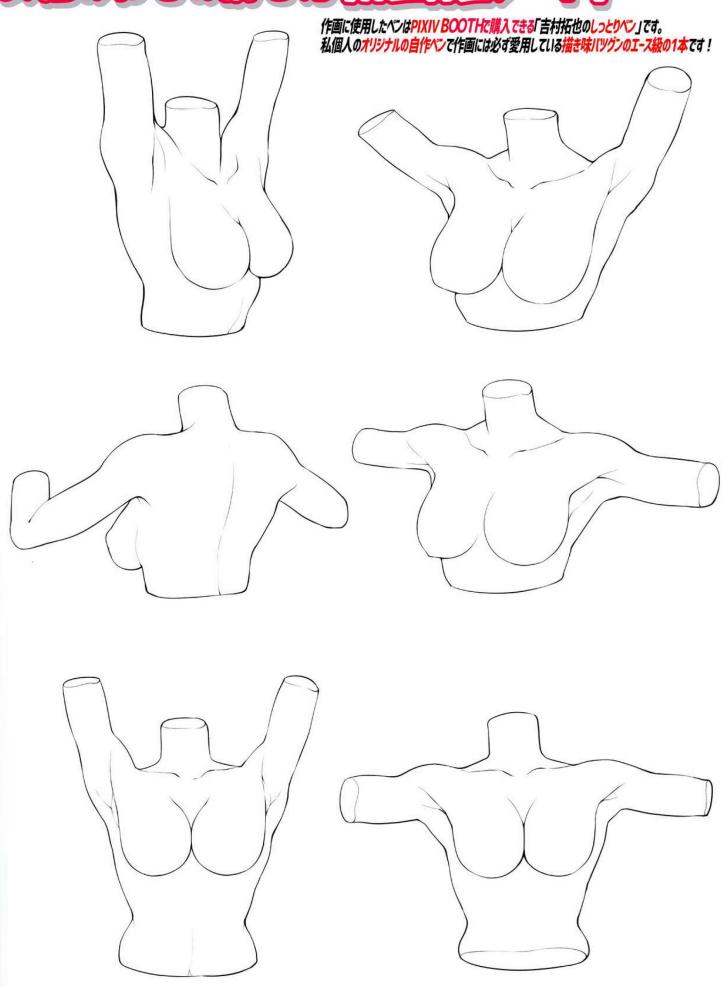
- ①肩の角度が横にまっすぐすぎる... (読書のリラックス感が感じられないな)
- ②本を持っ指が<u>本の形状</u>に フィットしていない・・・(Bosòに)



の肩からヒジラインが Aのように 腰のくびれに向かうようにと

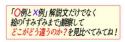
②指圏はり、②、③がそれいなカーブになるように見

这些**的包含是一种**



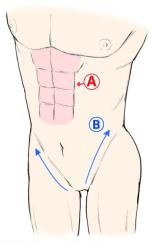
※線画をうすくしてデジタルで<mark>トレース練習したり、コピー印刷プラナログ練習</mark>にご使用ください。 ※この線画は<mark>商用利用できないのでご注意ください!!</mark>





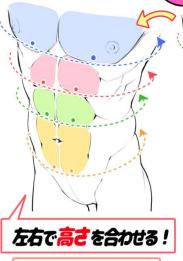


良いかも!)



腹筋Aが正方形すぎると 立体感が無くなるかも…

脚の付け根ラインBが 直線的すぎると 「筋肉の質感」を感じない…



体のカーブラインに 合わせて 左右の筋肉の位置を

そろえることが重要!



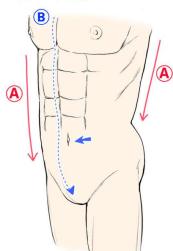
体は筒状になっているので カーブラインAを意識して描く!

脚の付け根Bは「3~4段変化」 筋肉も3ブロックに分けて考える!

(A)

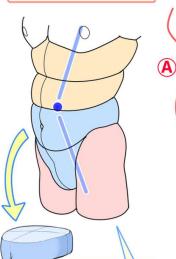
男の尻は「直線的」で良い

B)



胴体の線Aは「直線だけ」よりも 細かなカーブの連続で描く方がリアル!

胸筋・腹筋の中心軸(B)と 「へそ」がズレていて不自然…

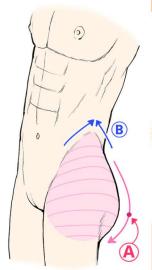


「へそ」が前に出て 「くの字」になる!

胴体ラインAは「S字型」 をイメージすると良いかも!

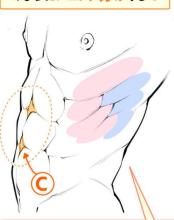
足の付け根Bは 「へその高さ」と同じくらい!



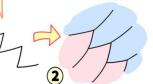


おしりの出っ張り合が 下にあるほど「女性的」に見える…

脚の付け根Bがとがり過ぎても 「女性ぽい絵」に見えるかも…



わき腹の筋肉は 「レンガの様に」重ねる感じ!

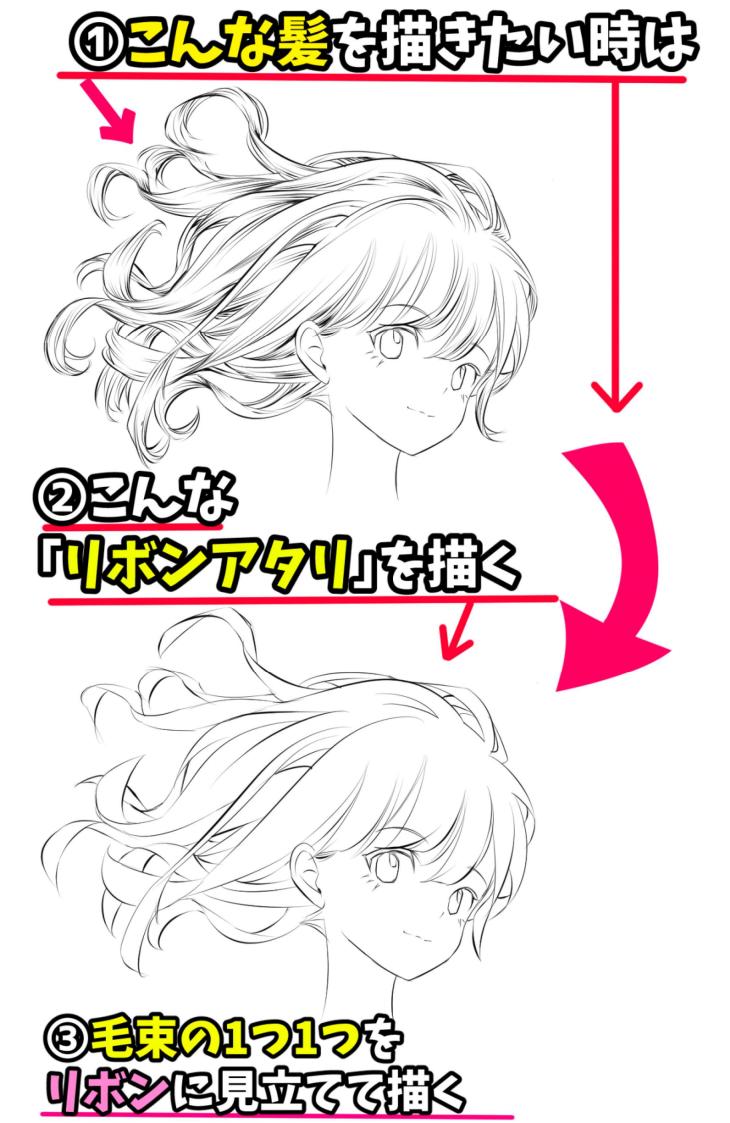


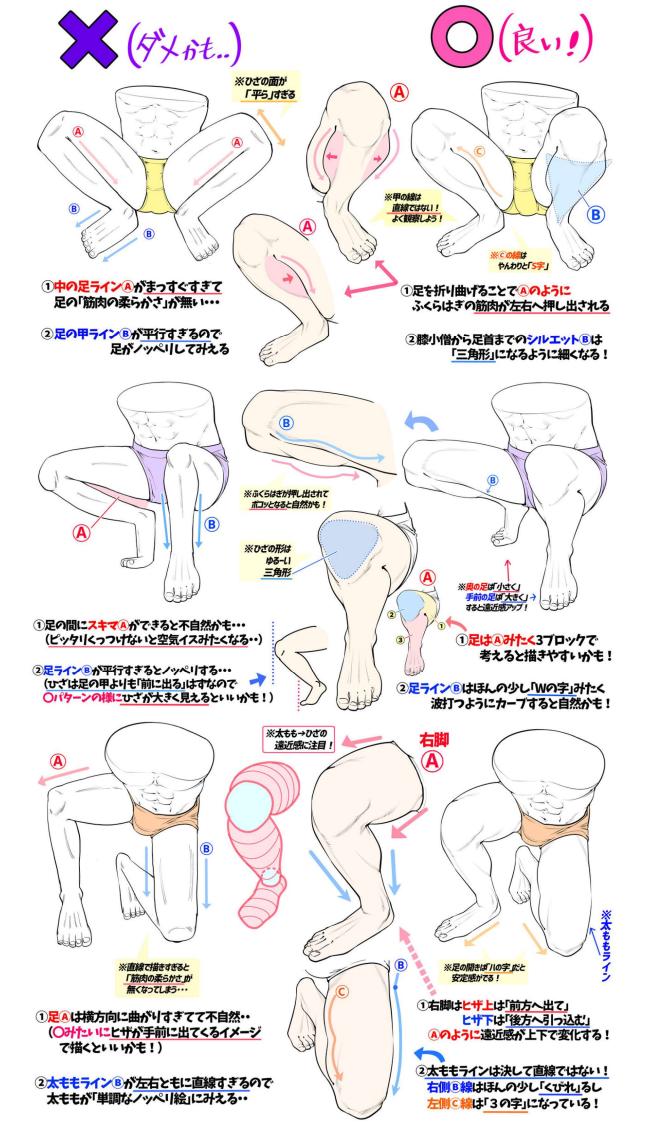
脚の付け根Bの形は

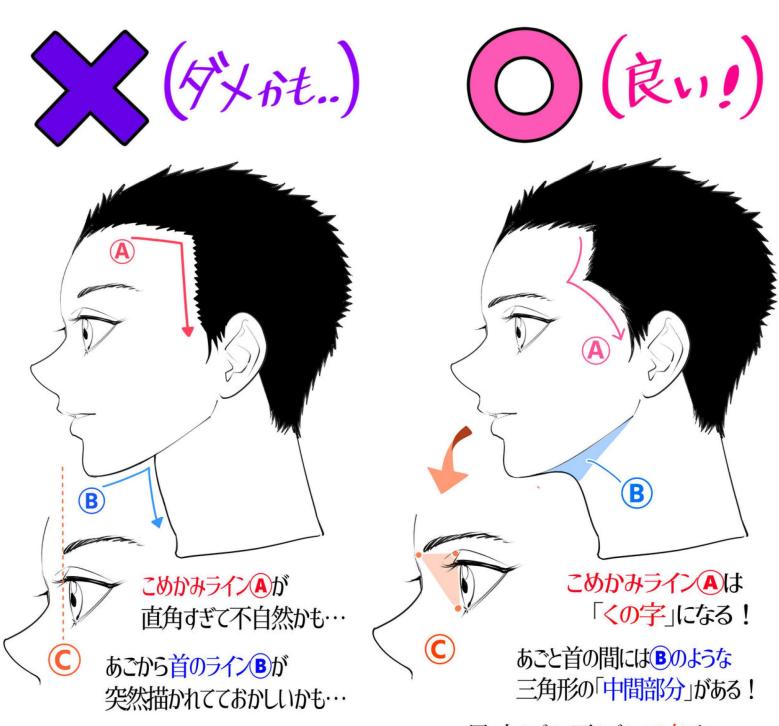
B

腹筋のスキマでは 「星の形」にすると美しい!







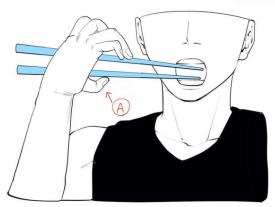


眉毛と目の位置でが同じすぎて 目元の立体感が無い… 眉・上まぶた・下まぶたの3点が 「三角形で」になるように目を描く!





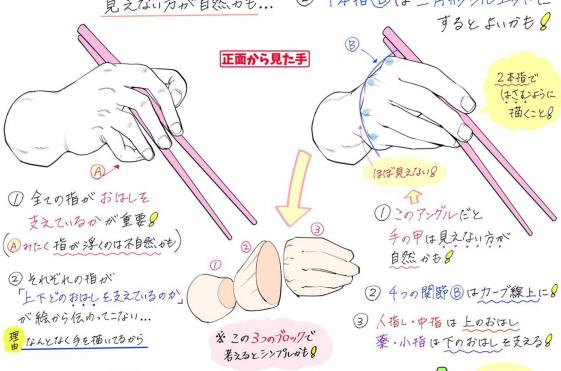
口に入れるときの手



- ① 手の大きさとおけしの大きさが 合ってないので不自然がも…
- ②このアングルだと親指のは 見えない方が自然がも...



- ①おはしと持つ手Aは顔より前に あるので少し大きく猫く方が 絵の遠近感がアップの8
- ② 4本指的は三角形シルエットに







「グー」では 人指し指が (第2関節) 一番高く 見える。

小指をおりたたんだ時の 皮3、の3くらみ があるとリアルに、

方向性を他の指よりも上におけるように

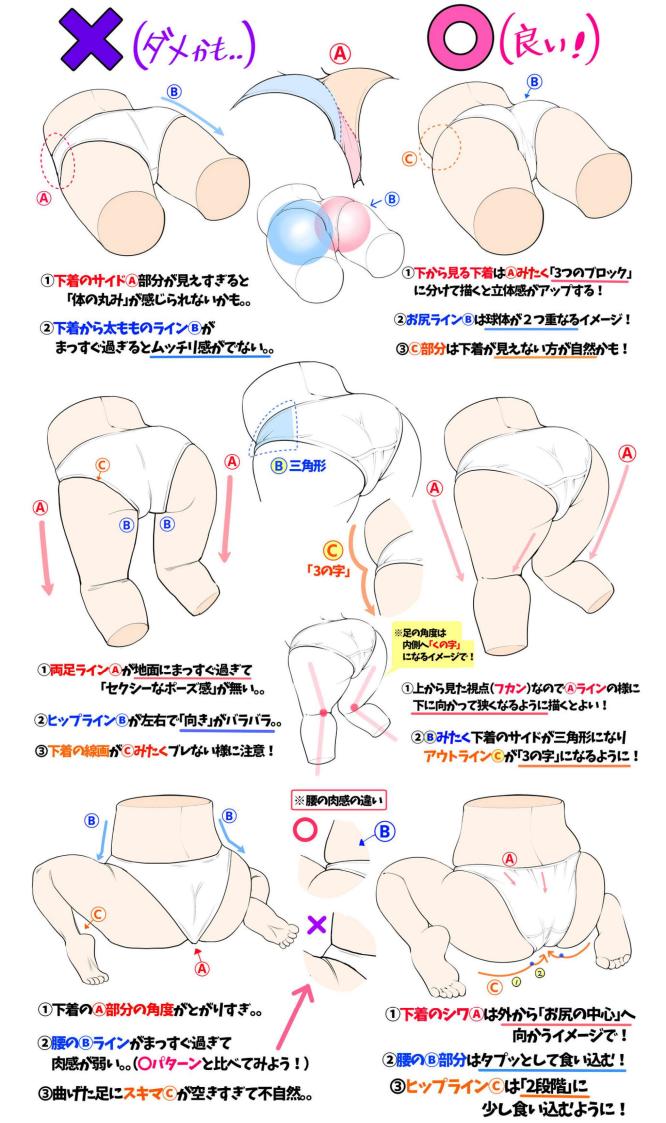
かくと自然な

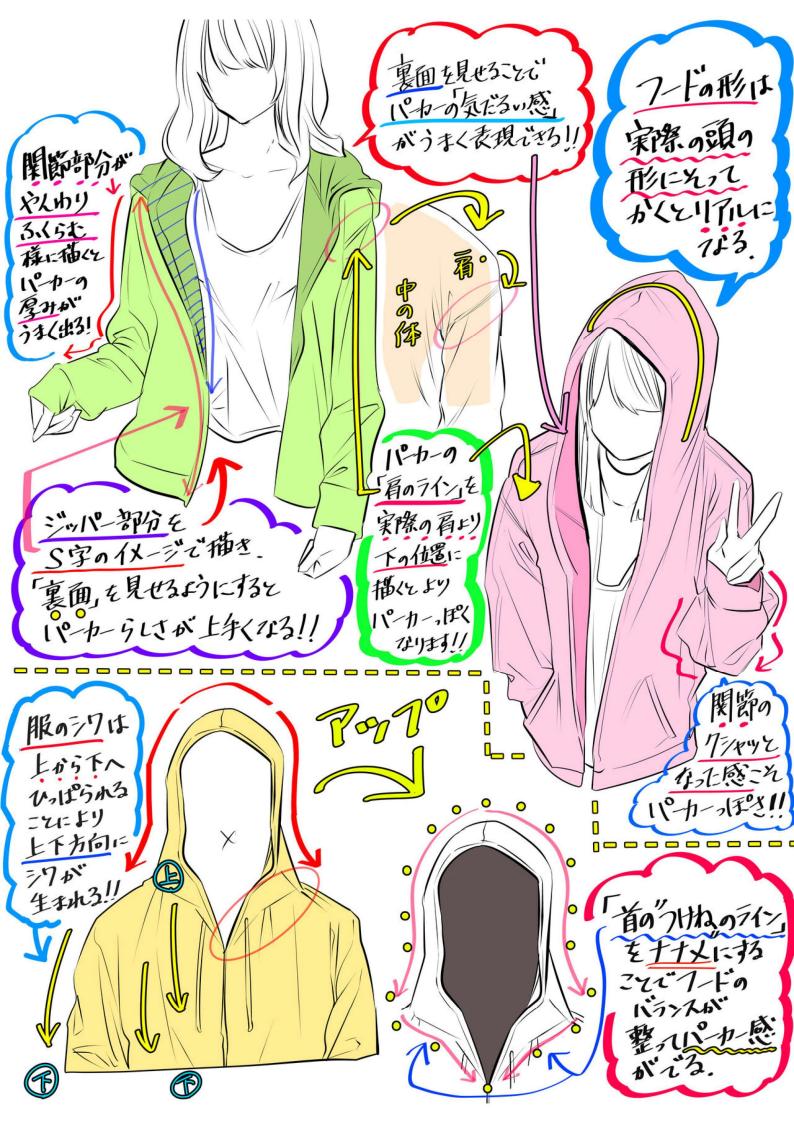
指のつけ根の骨はり中指のつけ根骨が一番高くでっぱっている

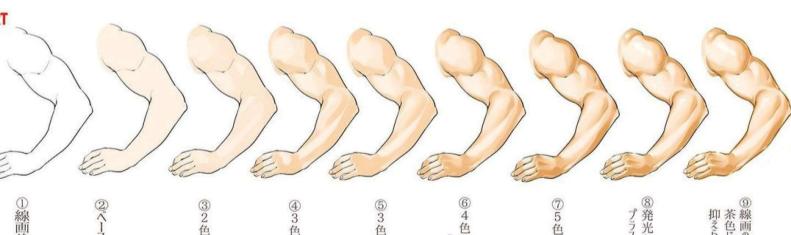
ので、こっちの「グー」では 人指し指の つけ根骨は 見えない方が、 自然なにぎり挙

に見える。

指の流水はりかずかにカーブしている







が 茶色に変えると「線画の浮き」を 郷画の色を黒色から

プラスして立体感の完成!

⑦5色目で筋肉の固さを

⑥4色目を重ねて

⑤3色目をボカしていく

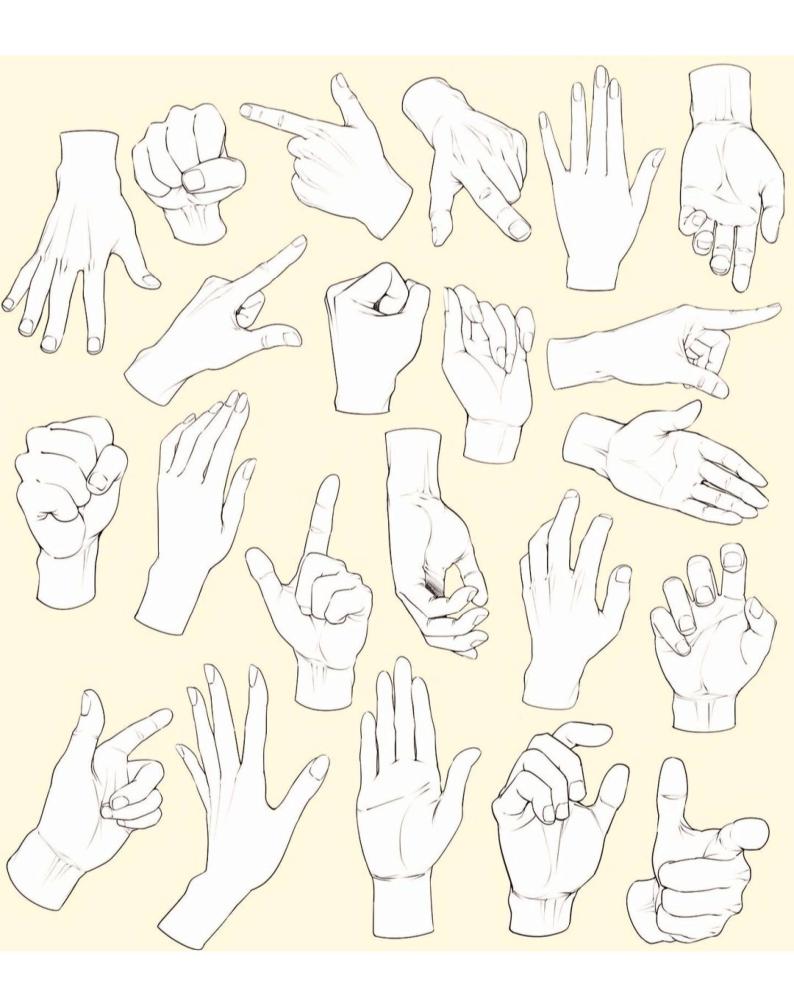
目で立体感を

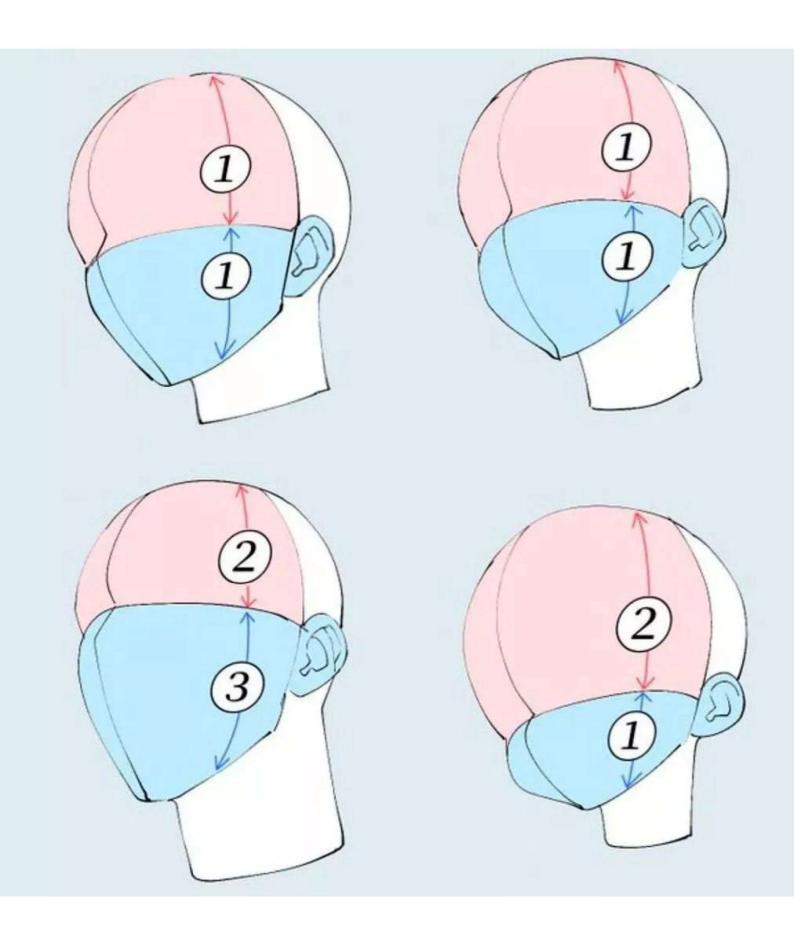
④3色目で立体感を作る

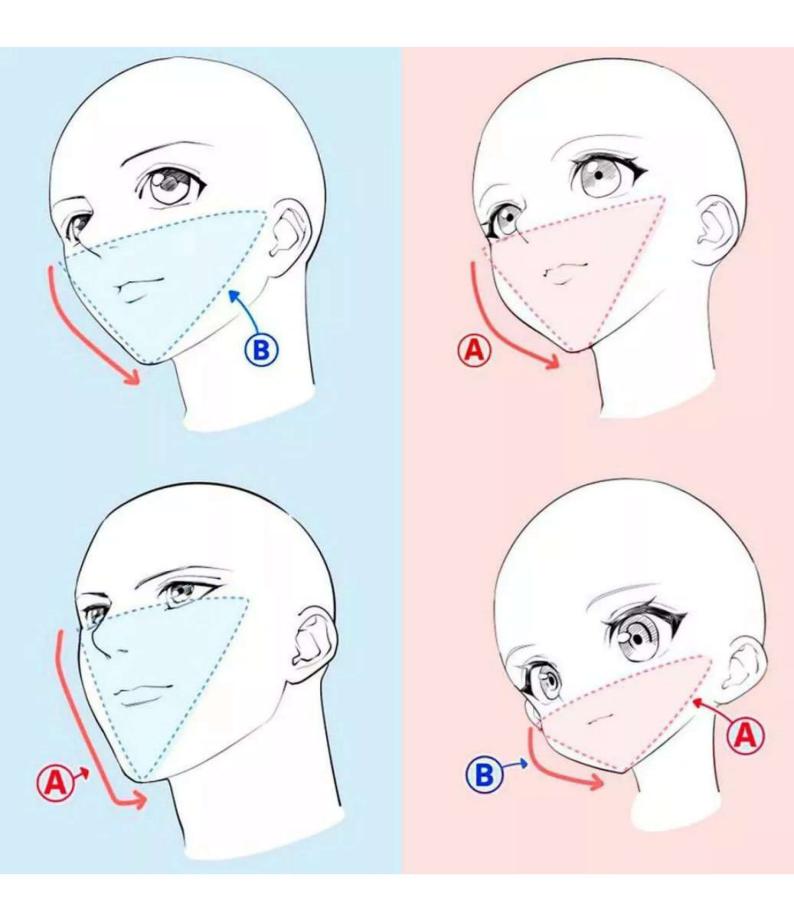
③2色目を重ねる

②ベース色をのせる

①線画は入ッキリと













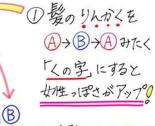






- ①髪のりんか×Aが 外に広がったまま、 だとオカッパになる
- ②毛流れのタッチ(B) が全体的に直線すぎ て頭の丸み、に合ってない
- ③右から見ているのに 奥の耳のが 見えすぎていて デッサンがおかしい かも・・・





- ②前髪の毛束では バナナの房」を似ージ すると「頭の丸みを 描きやすいかもの
- ③トップの毛流れ ではり部分の線を 白く飛ばすと 立体感がアップ。

E

(D)

√短<!



- ①前髪ラインAが ま,すぐすぎる...
- 2 B +5 C ~0 前髪の長さの変化 が直角」すぎる...
- ③耳にかけるり部分の 毛流れが真横すぎる...
- ④後頭部の毛巨が 短すぎると男性へアっぱくなる

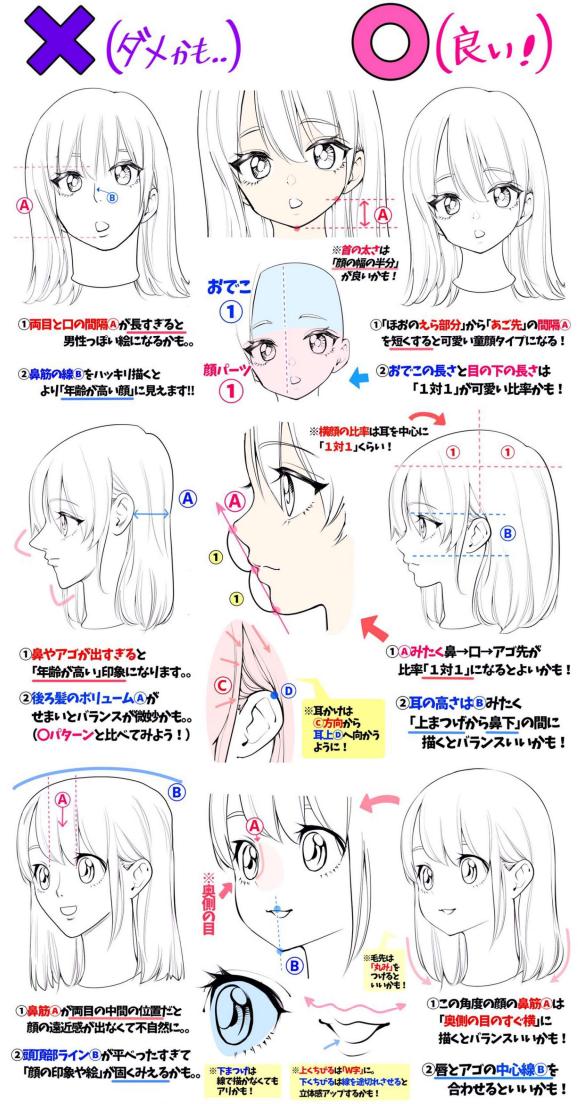
- ①前髪のA→B のラインを自然 なカーブで フなけると美しい
- ②耳がけ、〇は 耳上部の人向かうよう に描くとリアルの
- ③後頭部の毛匠を 長め、ドレて、 首元氏にいくほど 短く、すると綺麗な =/3-+ A7= 80

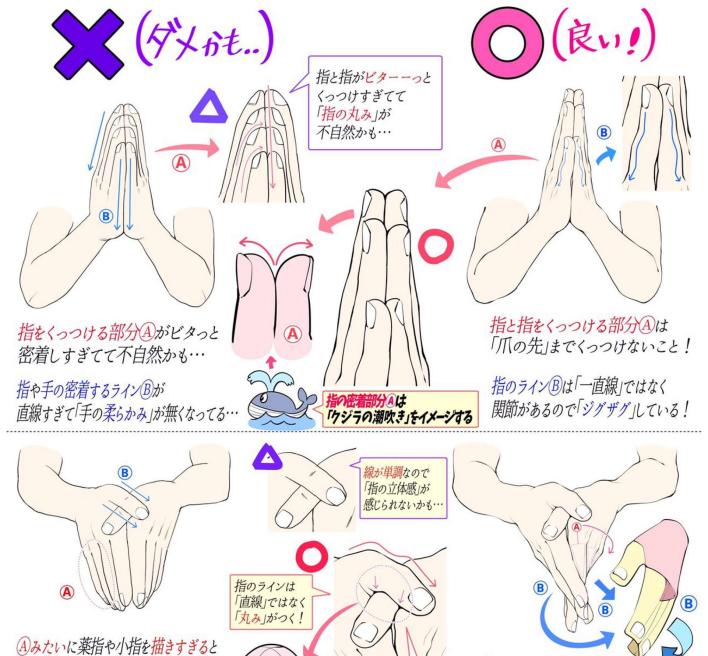


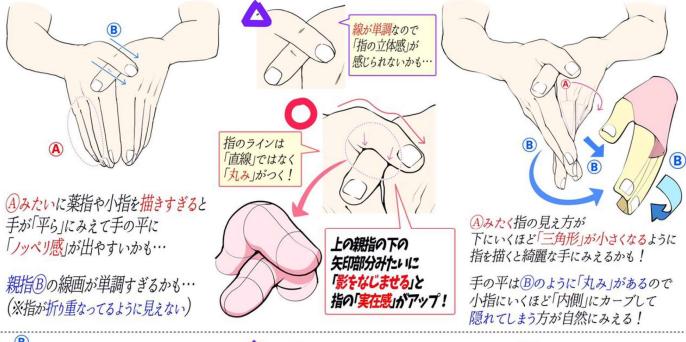
- D前髪の集まる点Aと トップの分け目目が ズレている...
- ②女性の前髪〇ラインに 短すぎる毛があるので ボサボサに見えてしまう...
 - ③トップの分け目からの 毛流れ①が 真横」すぎる...

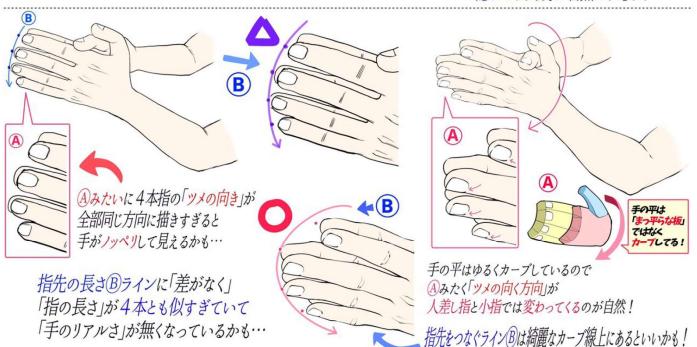


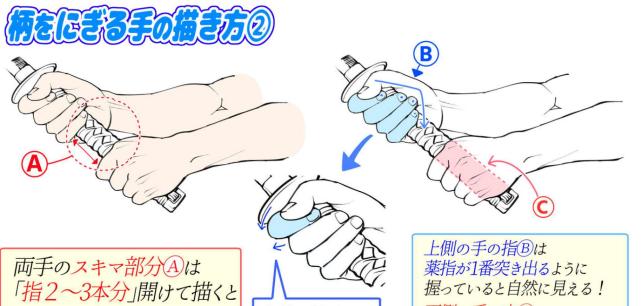
- ①顔の中央ラインへ と前髪の分け目園 を合めせるとキレイク
- ②トップの分け目から の毛流れでは 少しるくらませて 描くと髪のボリュームが 若々しくなるの
 - ③スソ(ネープ)の 毛先しは 少し内側へ クルッと巻きこむり









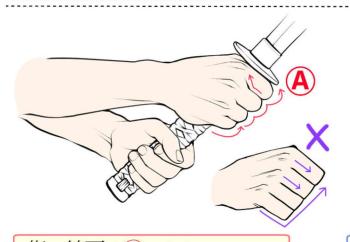


いいかも!

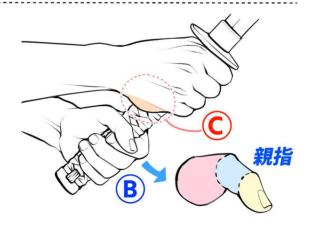
※両手をくっつけすぎない。

人差し指は 少し持ち上げる。 下側の手の中Cの

刀が隠れている部分も下書き しておくとデッサンが狂わない。

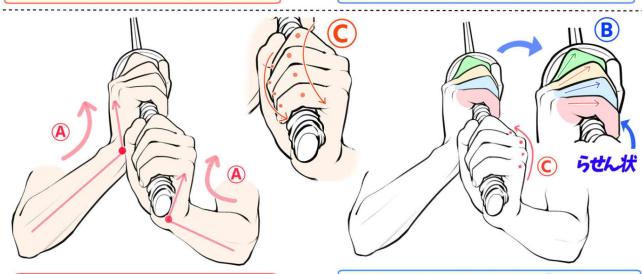


指の線画はAみたく 「丸み」を意識して描くこと! *のように「カクカクした手」に なると「肌の柔らかみ」が 上手く表現されないので注意!



親指®は3つのブロックに分けて 立体感を描くといいかも!

C部分は「刀をにぎる力」によって 「手の平の肉」がおしだされて 外にはみ出す感じがリアルに見える!

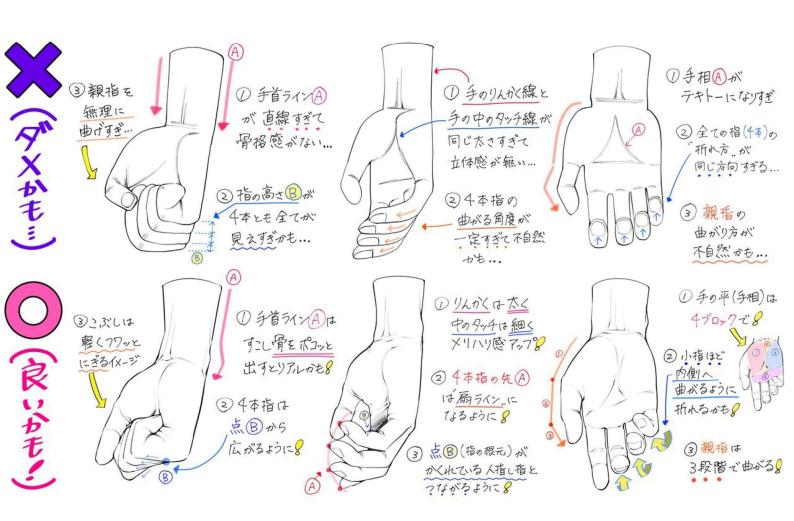


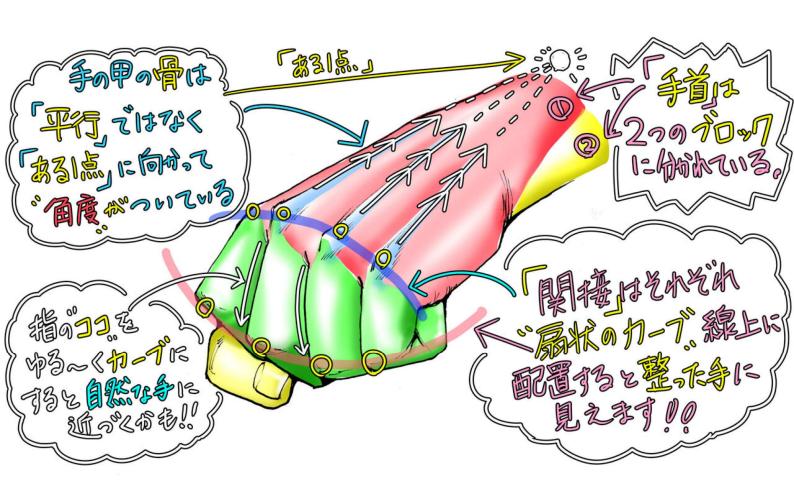
手首の角度Aは90度ちかくに 「くの字型」に曲げてみると 刀の持ち方がサマになる! 「ひじ~手の先」がまっすぐに

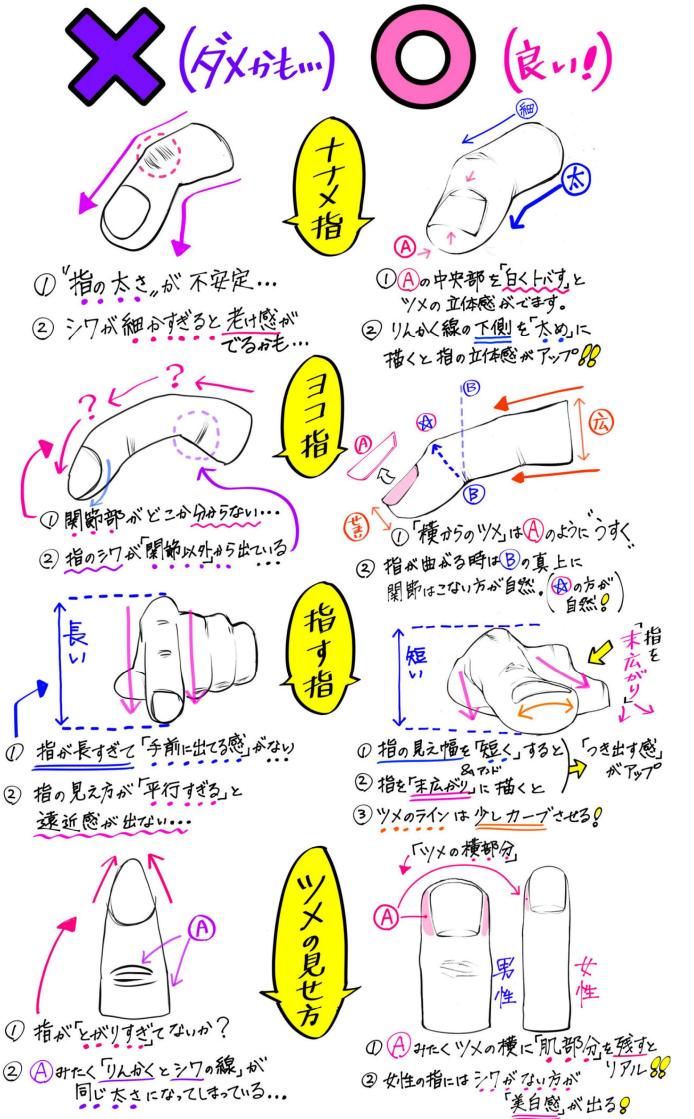
なりすぎないように注意!

刀をにぎる指の角度はBみたく 「らせん状」に描くと綺麗に見える!

指の関節はCみたく 「綺麗なカーブ線上」にそろえて描くと 手の見栄えが良くなる!

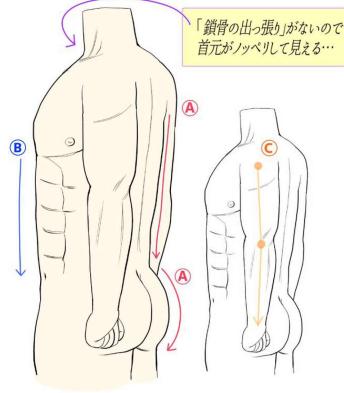


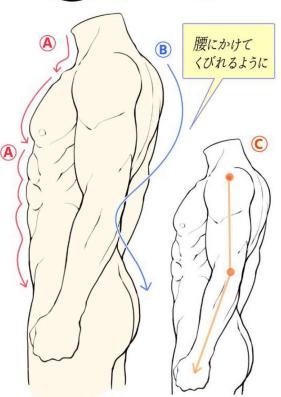








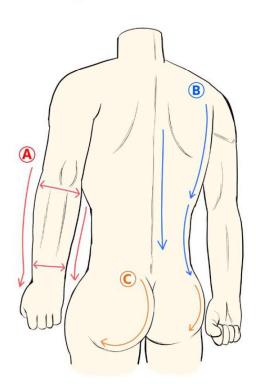


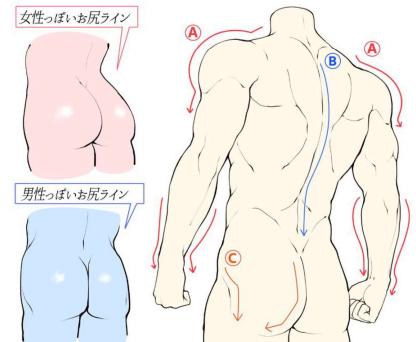


背中ラインAがまっすぐすぎて不自然なうえに お尻Aがプリッとしすぎると女性的な絵に見えてしまう… お腹ラインBが直線すぎて「腹筋の立体感」が無い… 腕の軸Cが「まっすぐ」すぎて不自然かも…

胸筋・腹筋ラインAは「筋肉のふくらみ」を意識して描くこと!

背中からお尻ライン®は「S字」っぽくカーブさせると 立ちの姿勢がカッコよく、背中の筋肉も発達して見える! 腕の中心軸ではひじ下から「くの字」に少し曲げて描くと 「マッチョ感も映え、自然な立ち姿」に見えやすい!





(Aみたく「ひじ下と手首の太さ」に差が無さすぎると腕のくびれが弱く「短い腕」に見えてしまう…

体のライン®は「筋肉の細かな盛りあがり」が描かれてなく 線が単調なので「筋肉の少ない痩せた体」に見えてしまう…

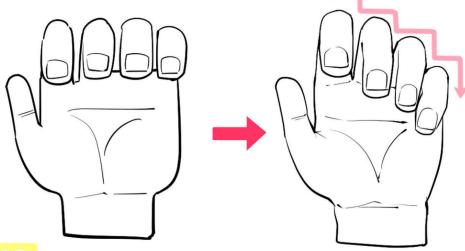
©のお尻は「丸み」が強すぎて女性っぽいお尻に見える…

肩ラインAは外側へもり上がるように、手首はギュッとくびれるように 「筋肉が膨れる部分」と「くびれる部分」のメリハリが大切!

背中の中心軸Bは「ゆるいS字」っぽいカーブで描く!

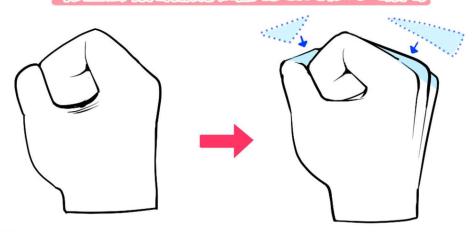
男性のお尻は©みたく「くぼみ」を描いたり、カクっとした「筋肉の硬さと厚み」表現すると男性っぽく見える!

手が下手になる人の特徴



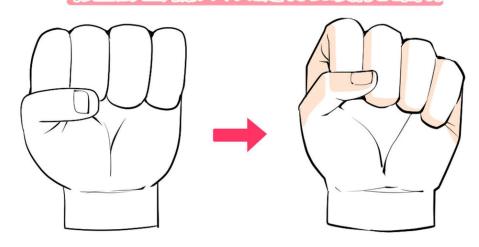
第1位 指の並び方が同じすぎる

修正法・指を階段状に低くしていくイメージで描く。



第2位 奥の指が描けない

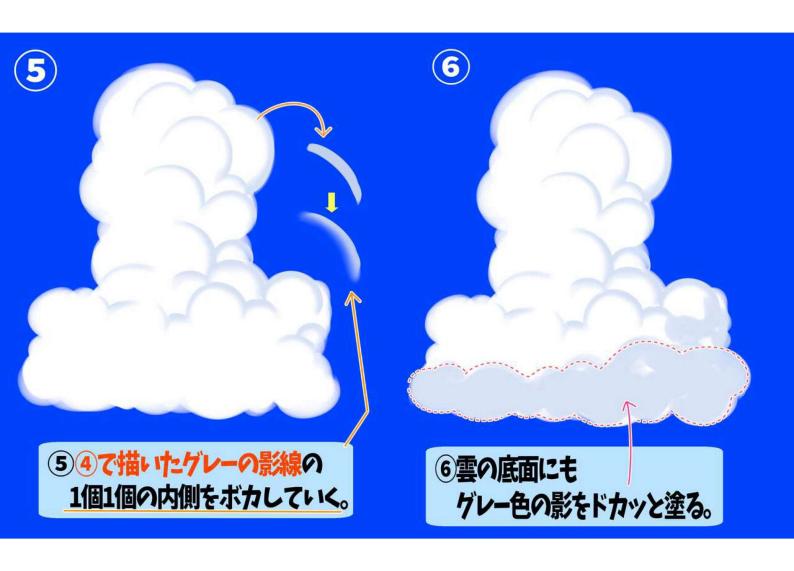
修正法・三角形スペースを足すように奥行きを出す。



第3位 立体で絵をとらえられない

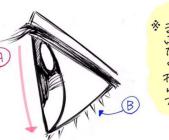
修正法・指1本1本を「箱」だと考える



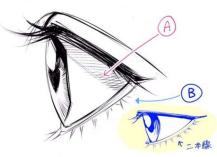




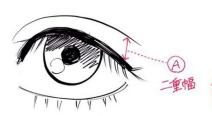








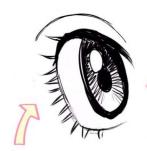
- ①眼球のAラインに丸みがなり...
- ①まぶた下Aに影を描くと 立体感アップの
- ②下まぶたが太線だけだとノッパリかも… (〇パターンを参考に8日)
- ②下まぶたBは一本線で表すよりも 2本線で表現するとリアルかも8







- ①上を見上げるとまぶたはそりたたまれる ので、图みたく幅が広いと不自然…
- D まぶたを上へ向けると 上も見上げる感がアップタ
- ②上まっげが下を向きすぎがも…
- ②下まぶたBラインは 目頭へ向かって少し上がる8 高くなるためり





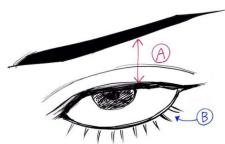






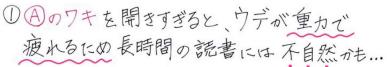
- ①上まるでと下まぶたをくつけると 不自然に見えることがあるがも・・・
- () まぶたの形Aは 目頭へ向けせまくなるようと

② 目のツヤが瞳の中央にあると このアングルではノッパりするがも… ② 眼球の立体感は 十字グリッドで目安に考える8



- イケメンの目
- ①眉毛と目の間隔のが長いと イメケンに見えにくいかも…(好み)
- ①二重ラインAの西端部を 少しダマっほべすると立体感アップの
- ②下まぶたの線圏が太すぎると 目の立体感がなくなるがも…
- ②目頭圏にミゾ部分を描くとリアルに8
- ③下まずたの中央でを白く飛ばする





②指圏が(片針)4本とも本の上にのっていると本がスペリやすく落ちてしまうかも…(特分は)人におすり



①ワキをしめ、ヒジAを横腹に くっつけると体に負担の少ないポーズに8

②人指し指は本の上部を、中指・薬指は本の下部を、小指は本の底面を



②ヒジ圏が前方へ出しすぎて、ウデが長くなりすぎている…(長さずぶうぶう)

(本を持ってるように見えないがも)

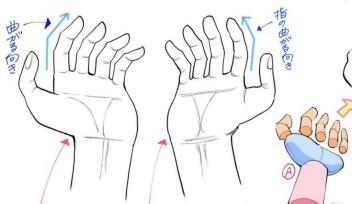
②肩①ひじ②手首③の3ポイントが 「三角形」になるように多

同じように合めせると自然がも8



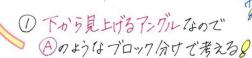
宏光1-8!

- ① 手の平面の手相ジワに立体感がない...
- ②手首の折れ部分图が極端に曲がりませ
- ① 親指とは A1→ A2 までとイメージすると 親指の立体感を意識しゃないと
- ②手首の折れ倒はワンクッションなめらかに8



①特に手の平の立体感が似ージレスなく 全体がペラペラレスる...

②指の曲がる向きが全て同じずる。



※見るのは、

② ニのアングルで見ると、手の平は見えないのが自然がも8



① (二ざる手角の指がタコみたくなって 骨が無い指にかなてしむ)…

② 人指し指圏はここまで上に描くと不自然がも…



- ①人指し指は!番遠くまご指を伸ばすのでA+でく下まで周りきらないタ
- ② 图の人指し指も同じく、中指もり短くなるほうが自然な優生になる形象

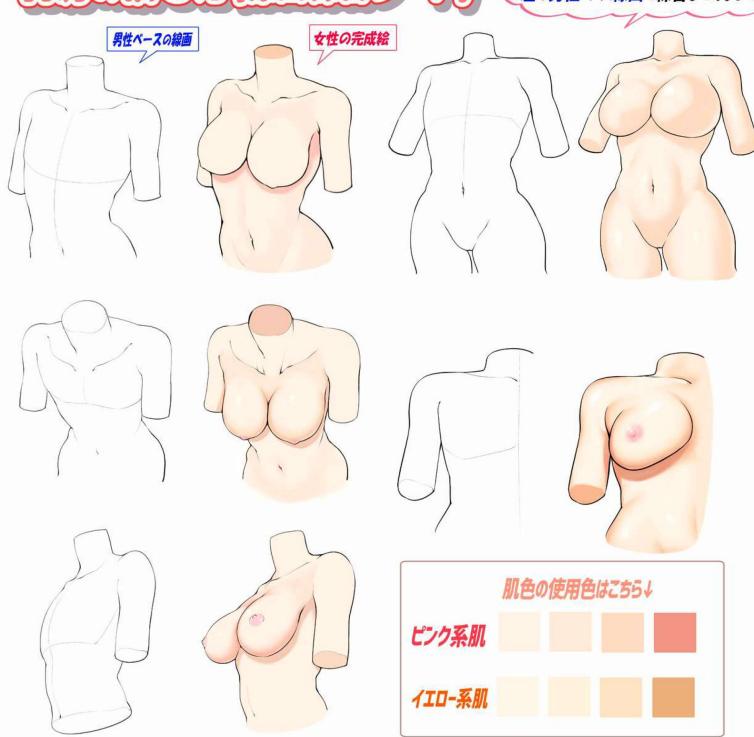


- ①人指し指の一部分が長すざかも...
- ②親指のは曲がる方向が不自然… 親指のは見えない方が自然がも…



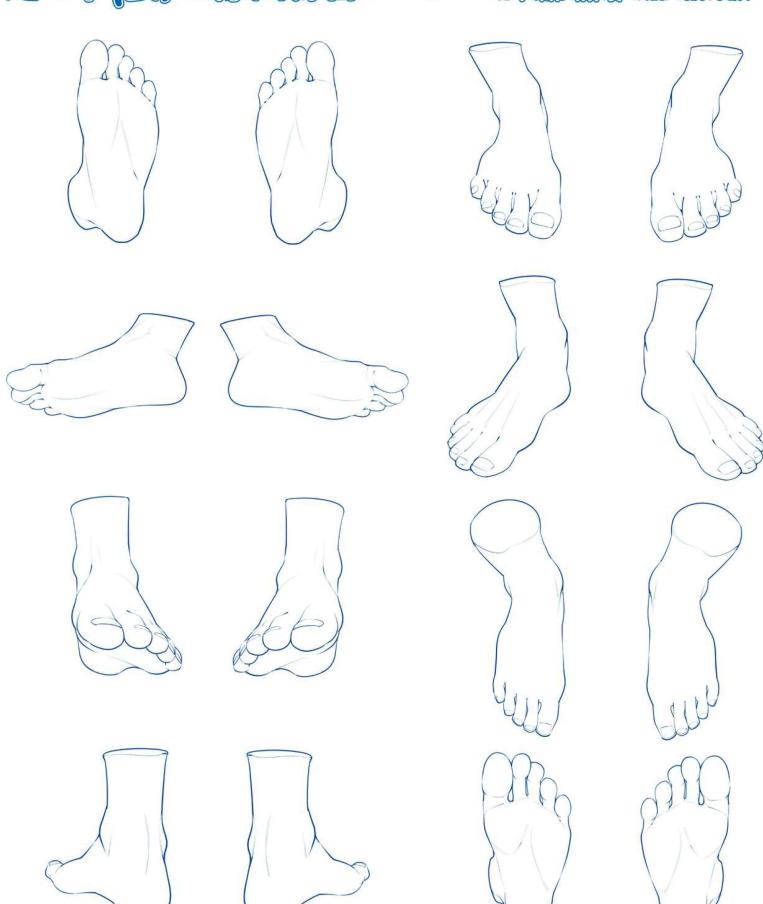
- ①相手の手をにぎると倒みたくせばまる8
- ② 本当にささいな点だが、Bの指は ---- ビミョーに角度が変かる方がリアルカも8

右の完成絵を参考にみながら 左の男性ベース線画で練習してみよう!





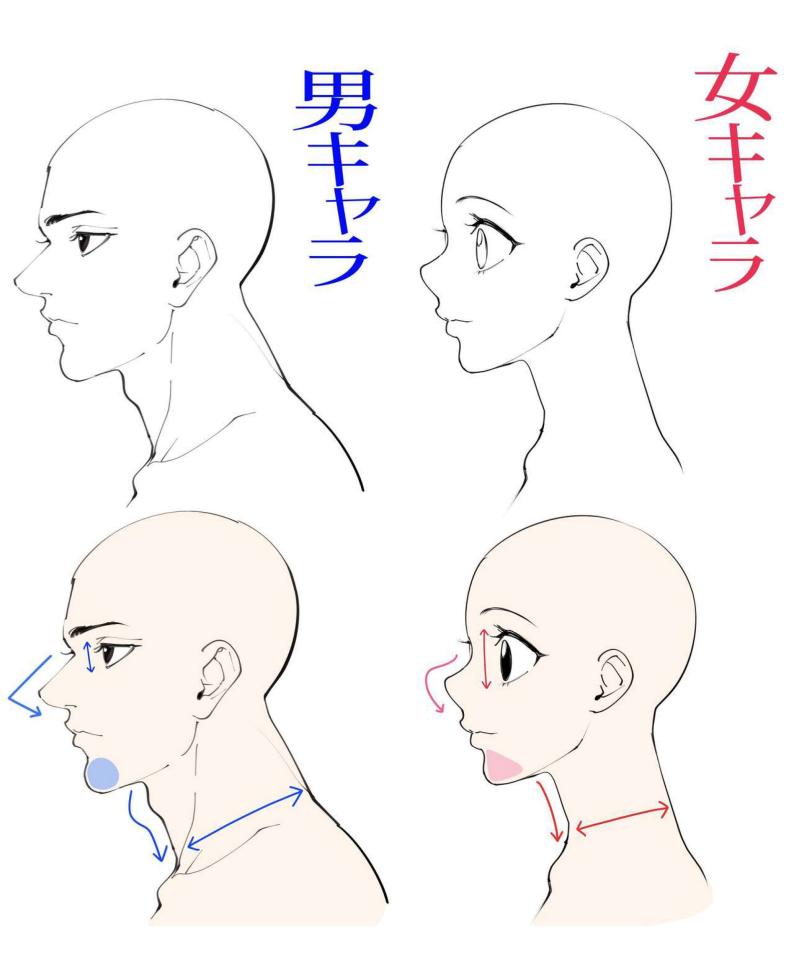


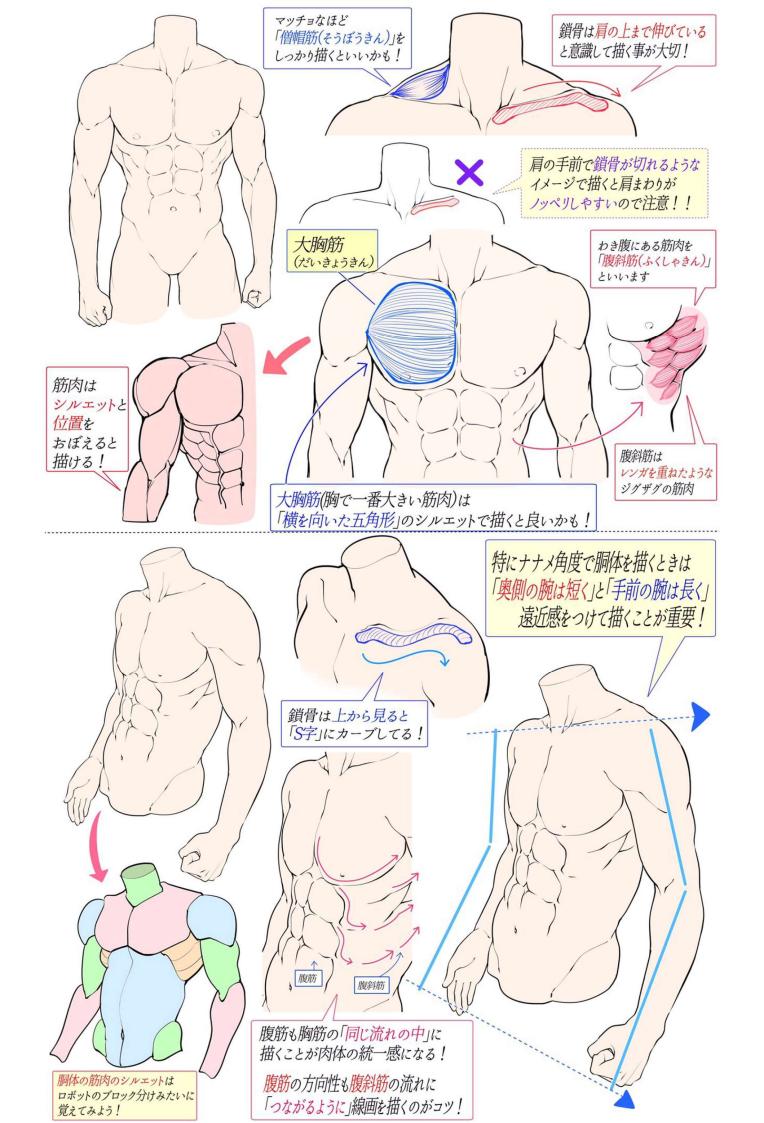






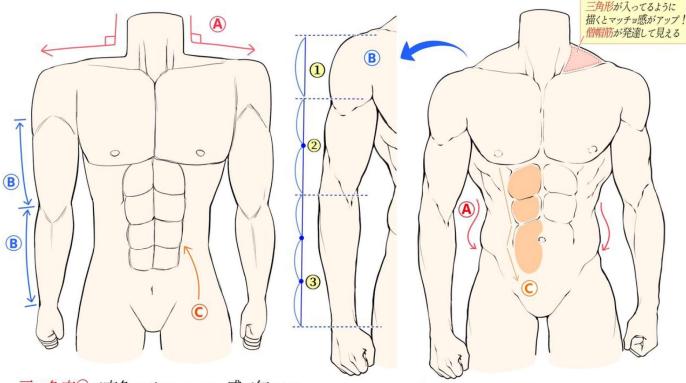












肩の角度Aが直角すぎるとマッチョ感が無くなる…

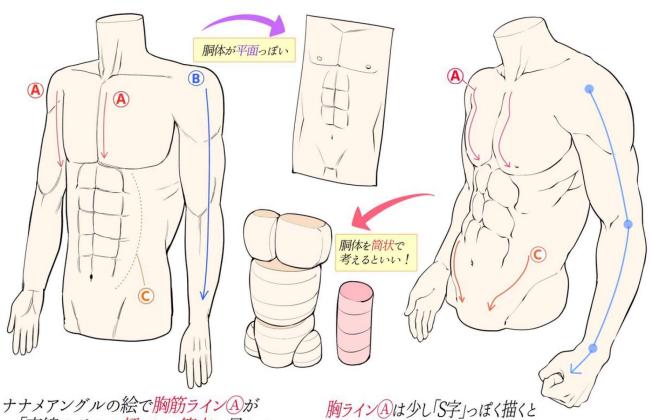
「二の腕とヒジ下」の長さ比率Bが同じすぎてバランスが不自然かも…

腹筋の線画でが「田の字」みたく引っ付きすぎて ノッペリ見えてしまう…

腰の一部分にポコッとした「筋肉のふくらみ」を持たせると リアルなマッチョ感に見える!

腕の筋肉の長さ比率Bは肩から1対12対13が自然かも!

腹筋では上から3列で、1つ1つの筋肉の形も違う!



ナナメアングルの絵で胸筋ラインAが 「直線すぎる」と頼りない筋肉に見える…

下ろした腕の軸Bが「まっすぐすぎる」と 立ち姿やポーズが固くぎこちなく見える…

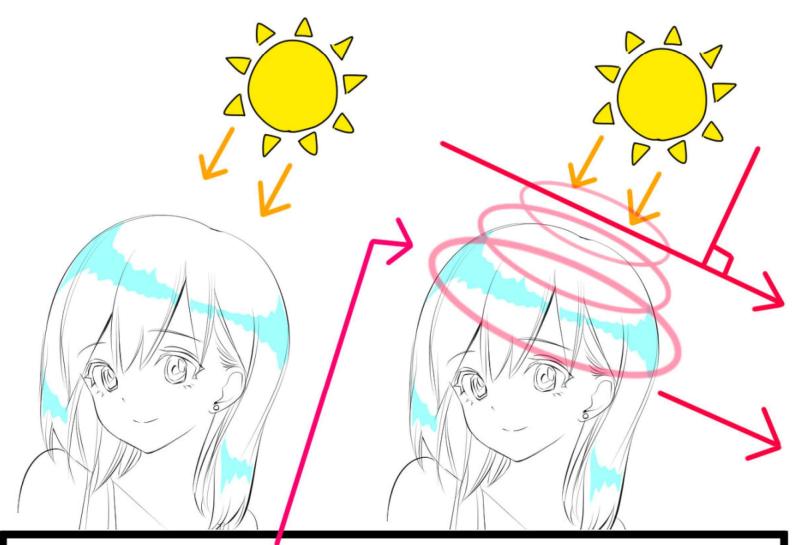
腹筋の数Cが多すぎてテキトー感が出てしまう…

「胸板の厚み感」がカッコよくなる!

腕の中心軸Bはゆる~く「弓状」にカーブさせると 自然で綺麗な立ちポーズに見えるかも!

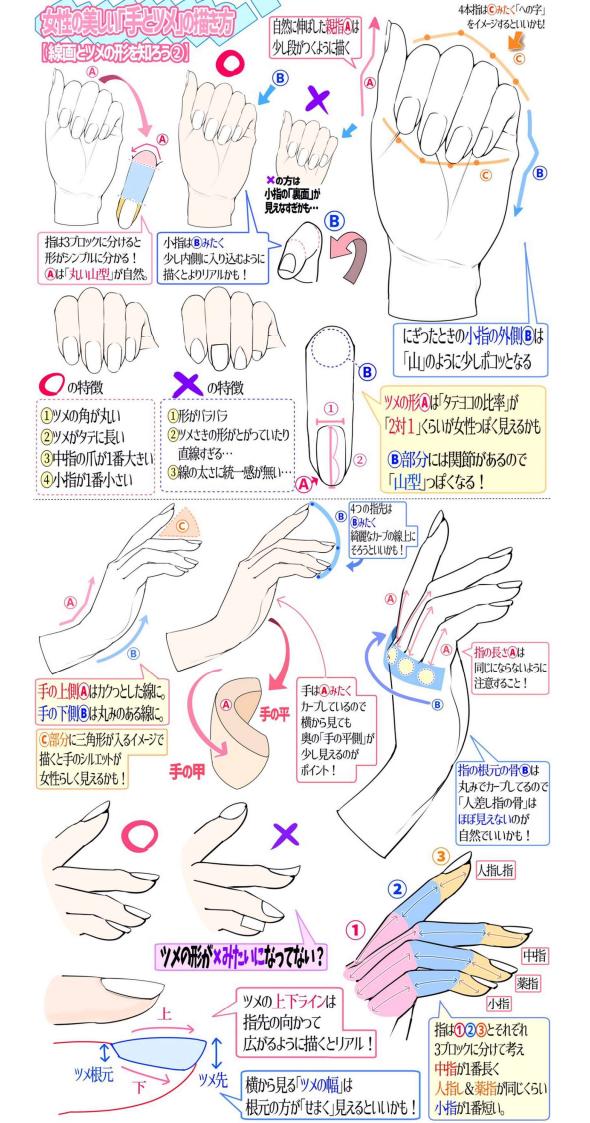
ヘン周りの腹筋ラインではふくらみを持たせるとリアルさがアップ!

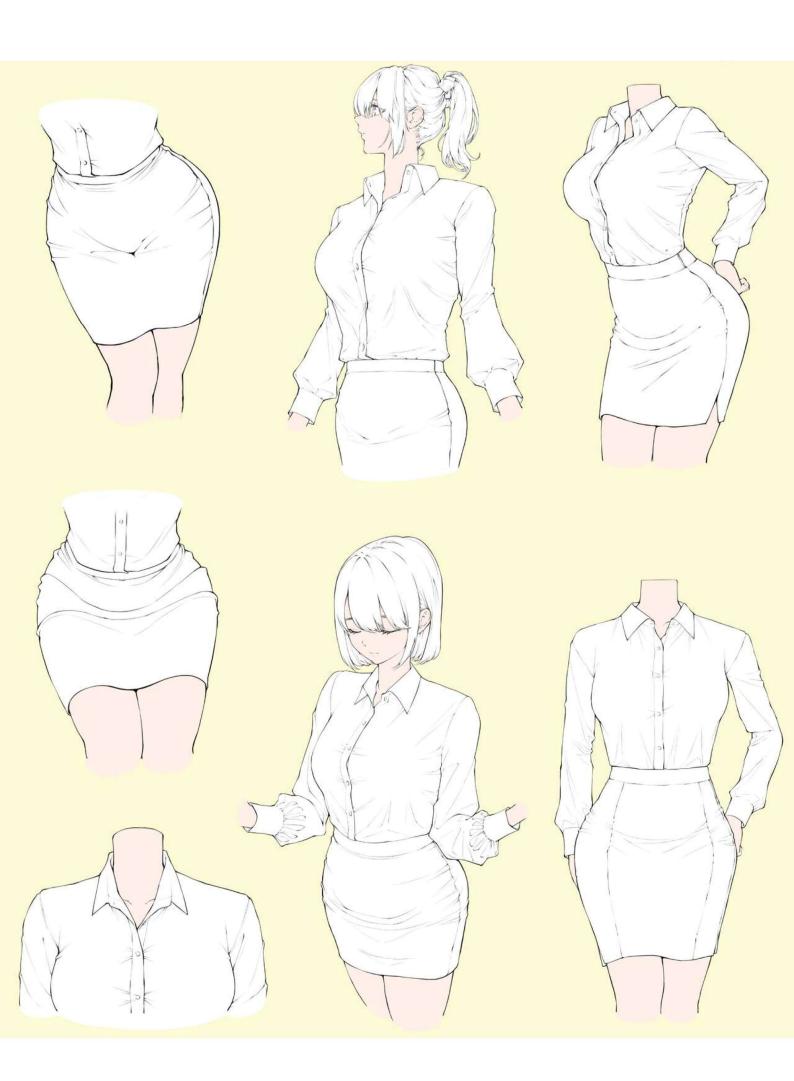
農の少々の漁庫の経球活

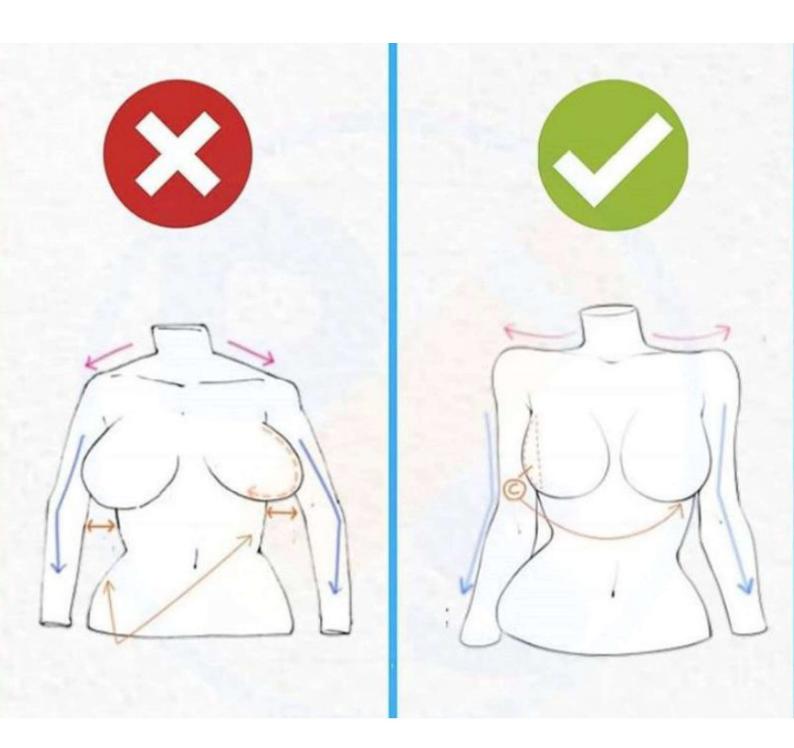


・太陽光線(光源)の当たる角度に沿って

ツヤを描くと自然です!

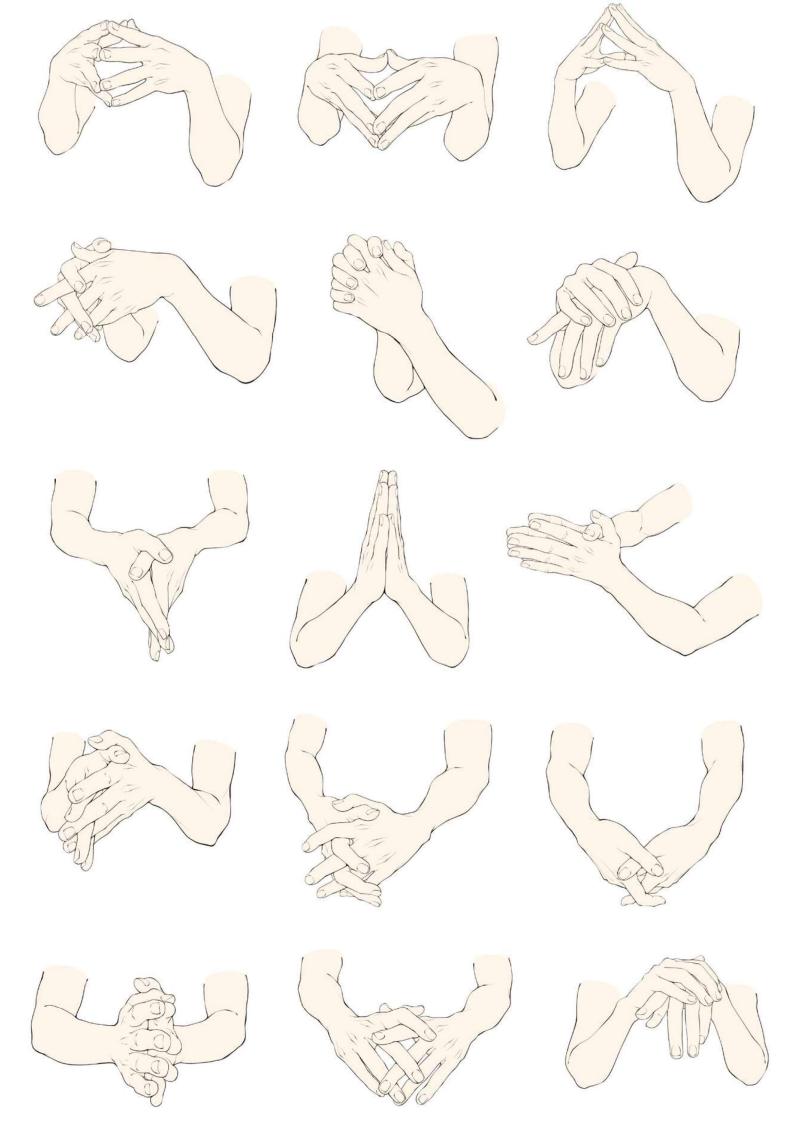




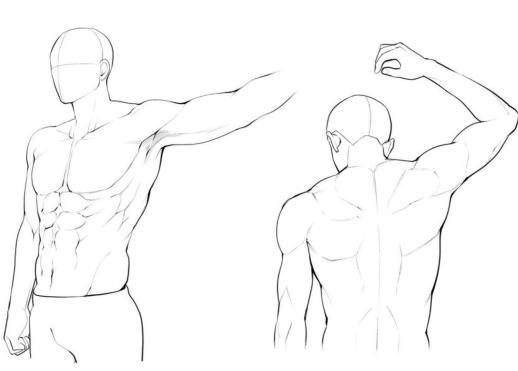














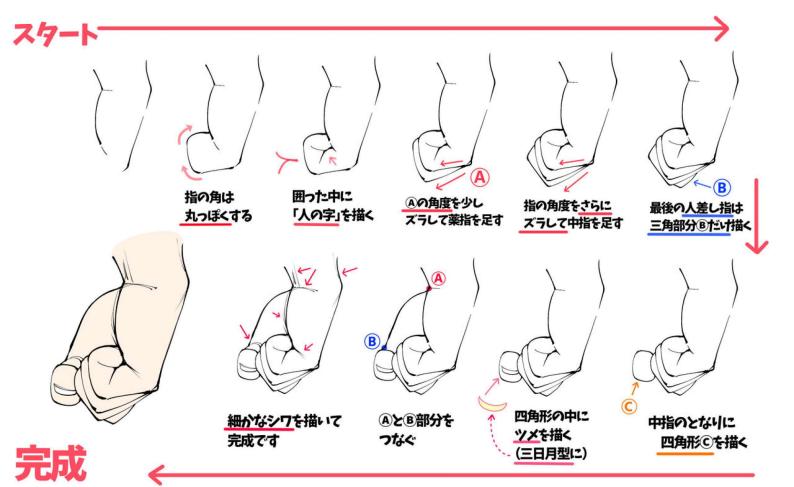






※線画はすべてPIXIVBOOTHで販売している

「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「ラフ描きペン」で下書き、「しっとりペン」で作画してます!

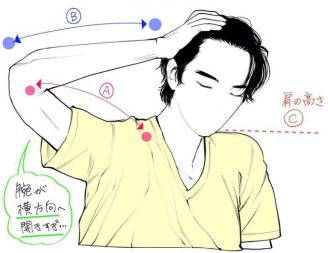




全体のシワ®がバラバラすぎる… 「シワの生まれ方」がイメージできてない 布の生地の「縫い合わせの線B」で パンツの「前面と<mark>後面</mark>」を分けよう!



- ①腕のが外側へ開いてしまっている...
- ②面手目が指を全部見せようとして 変がも…(あとなちの台の高さがバラバラ…)
- ① 手前の腕 (A) は内側へ「くの字」に8
- ②左右の手の高さ图とひじの高さ〇 そろゃんと合わせる8



- ①首からヒジのラインが長すぎるかも... のラインが長いと Bラインも長くなる...
- ②肩〇の高さが上すぎるかも...

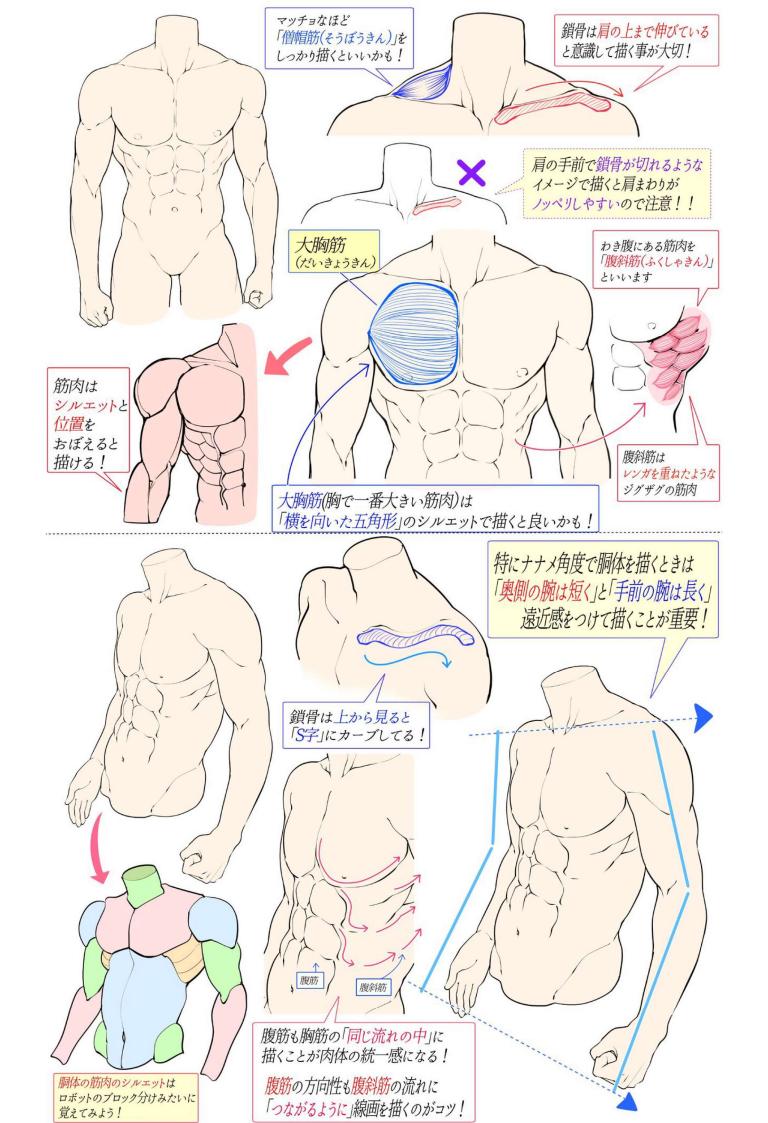


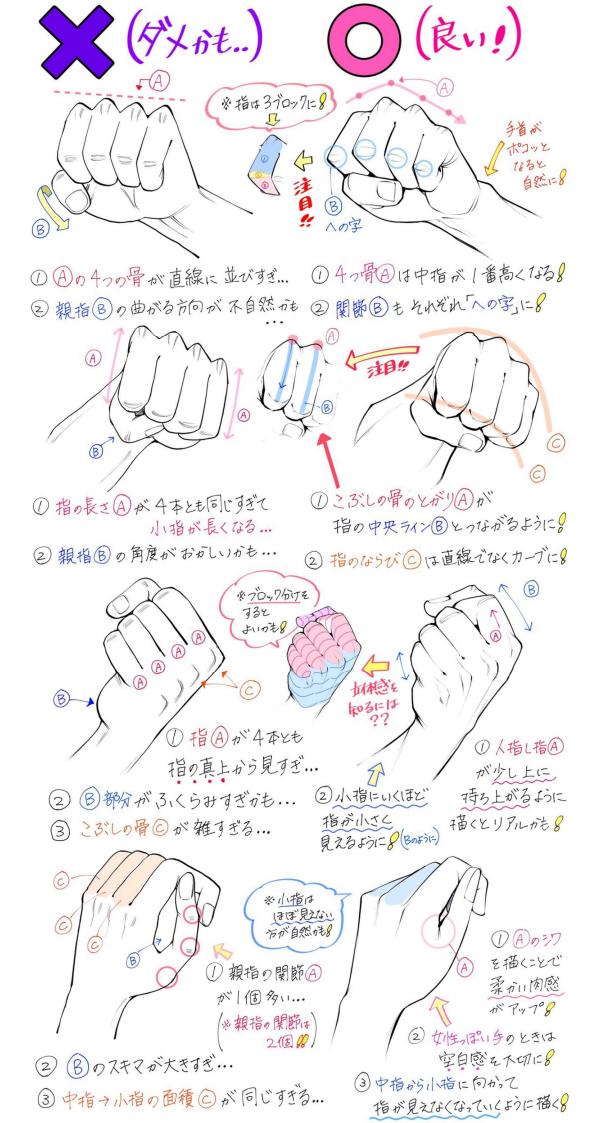
- ①腕からワキ腹のAラインはまっすぐ&
- ② 肩ラインBは上げた腕でから 右下へ下がるようにナナメラインに

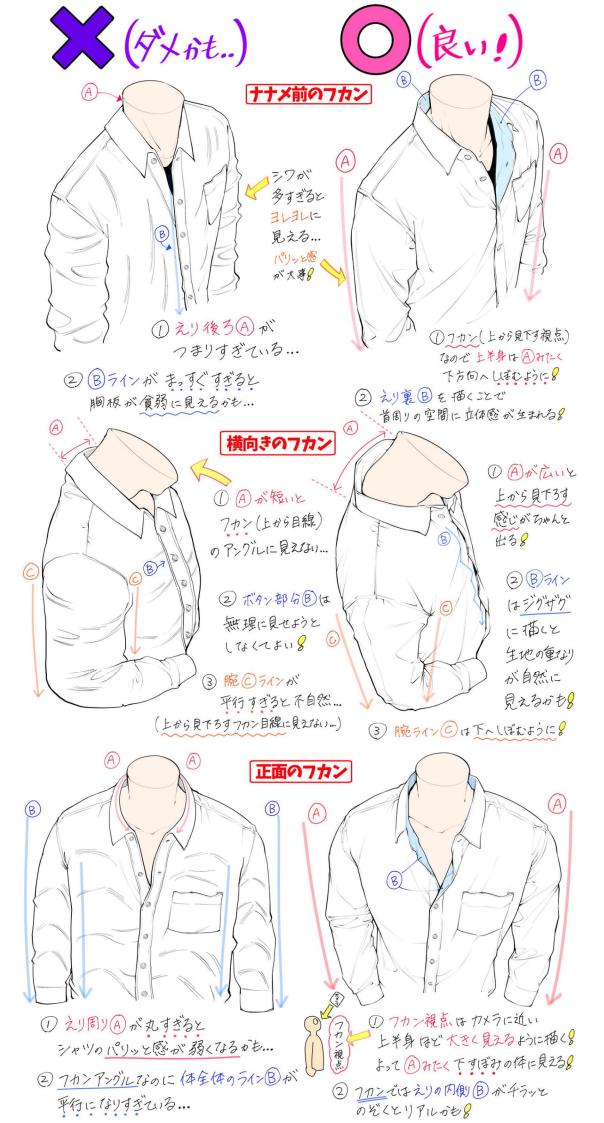
になるイメージでく

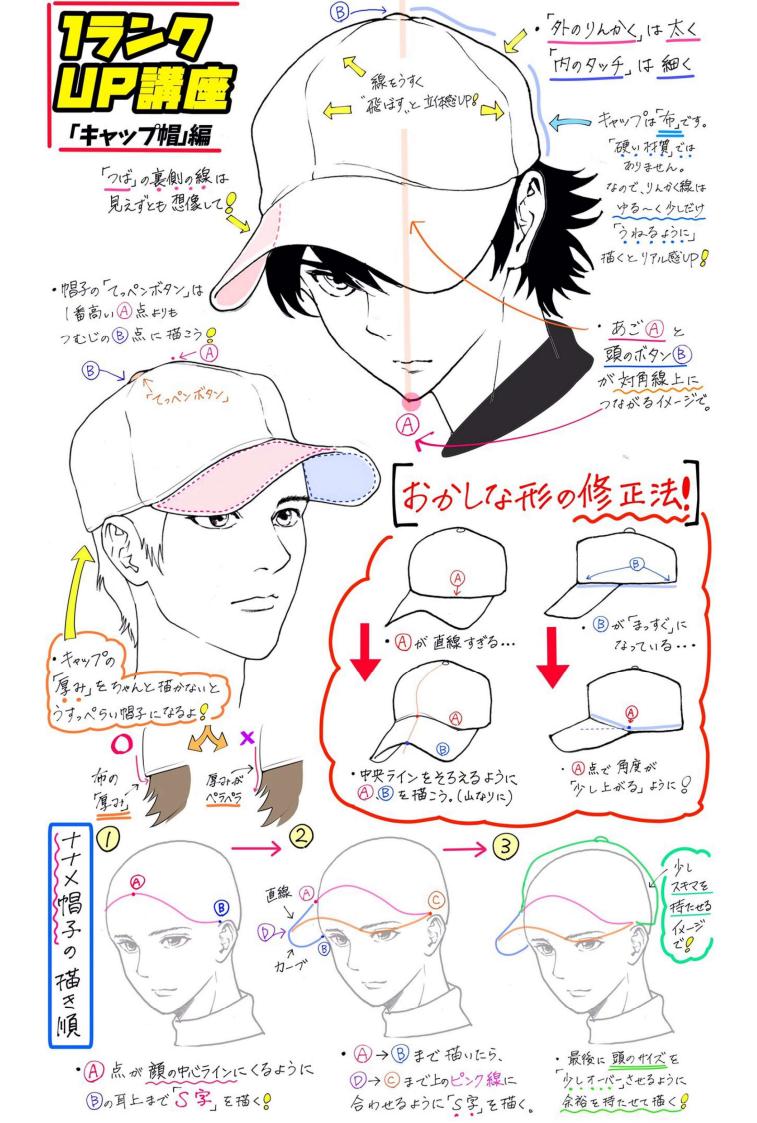


しまった・・・









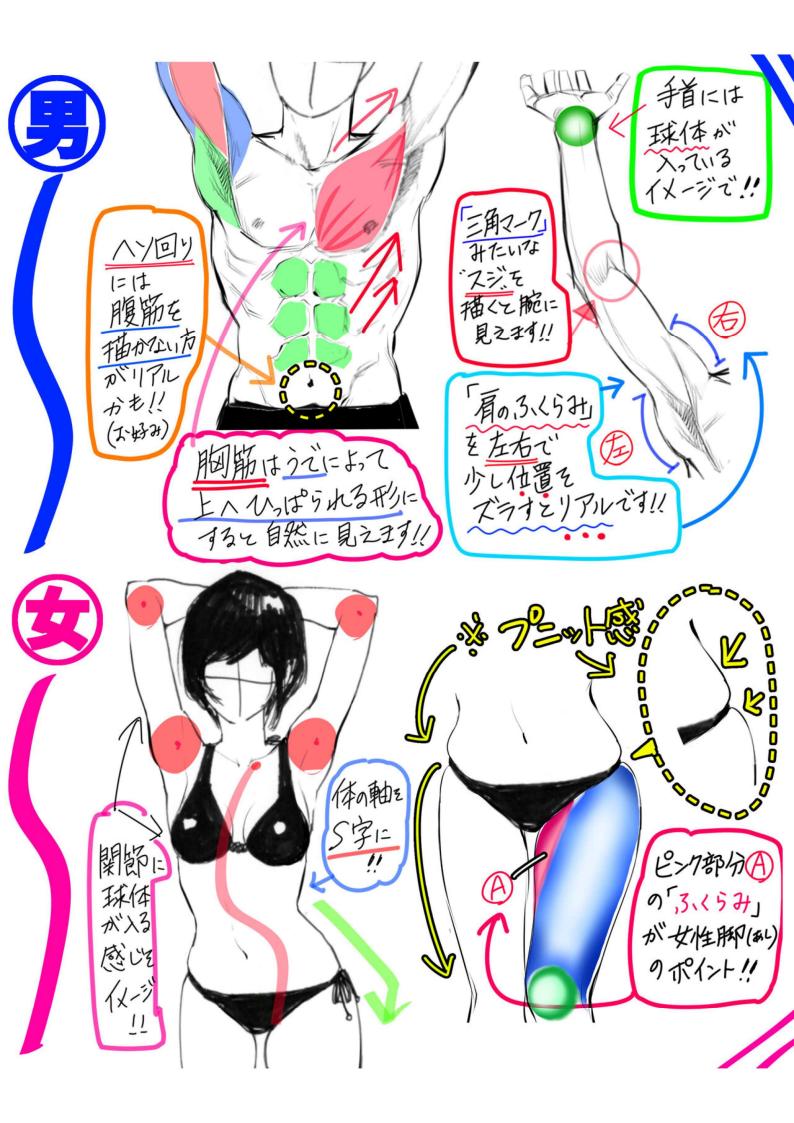


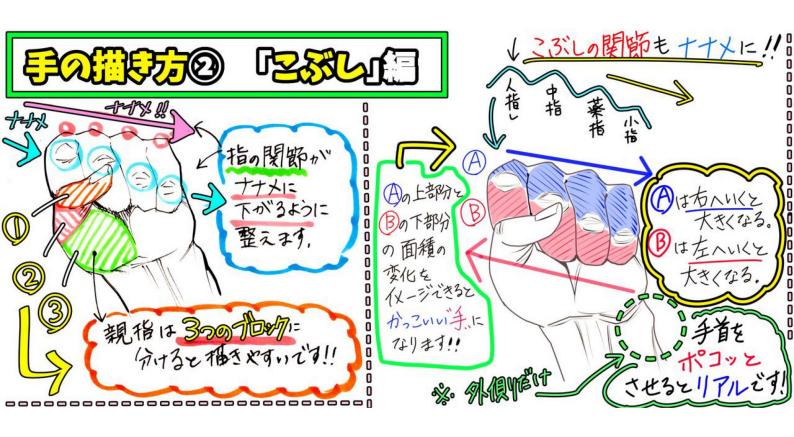




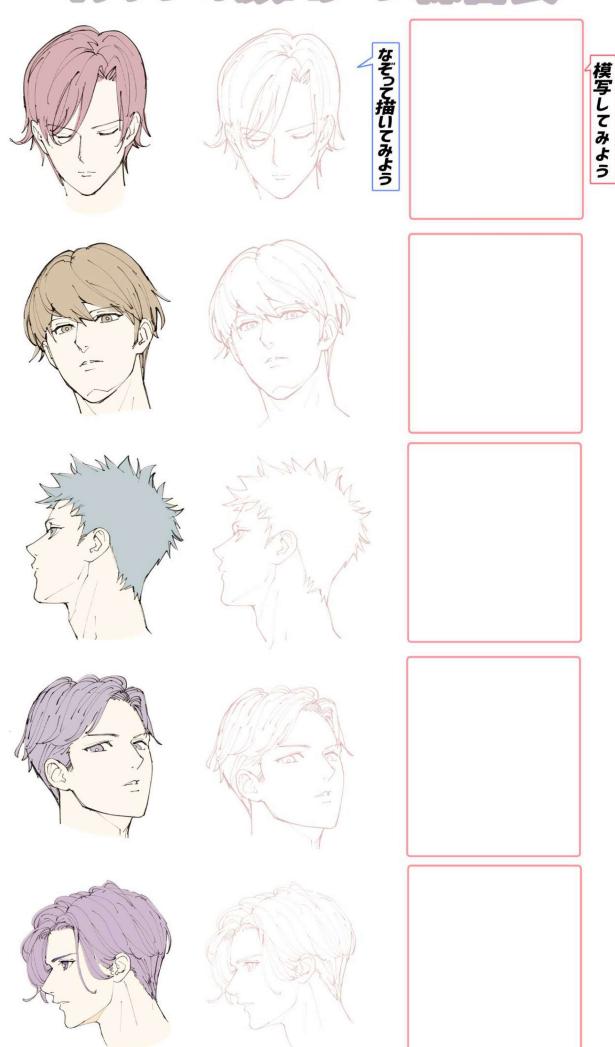




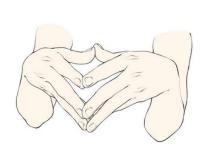


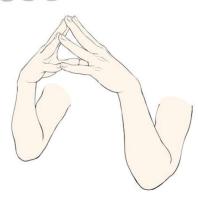


AUSTONIO-TARIES









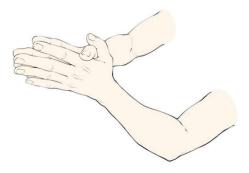




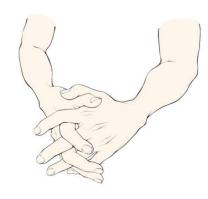


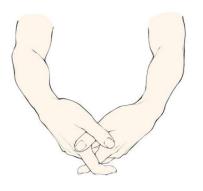












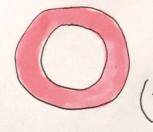




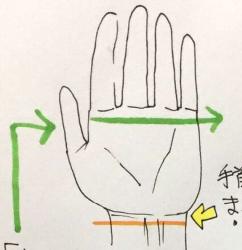




(ダメなこと)

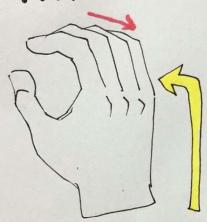


(良いこと)

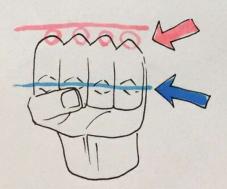


手首のスジが まっすぐすぎる

4つの指のつけ根が 真っすぐ すぎる

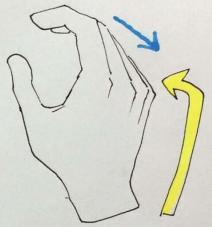


4本指が全て同じ面積見えてはっている。

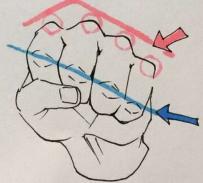


- の ころいの4つの骨が、まっすぐすきる。
- ② 指の関節かもまった。まっすごすぎる。

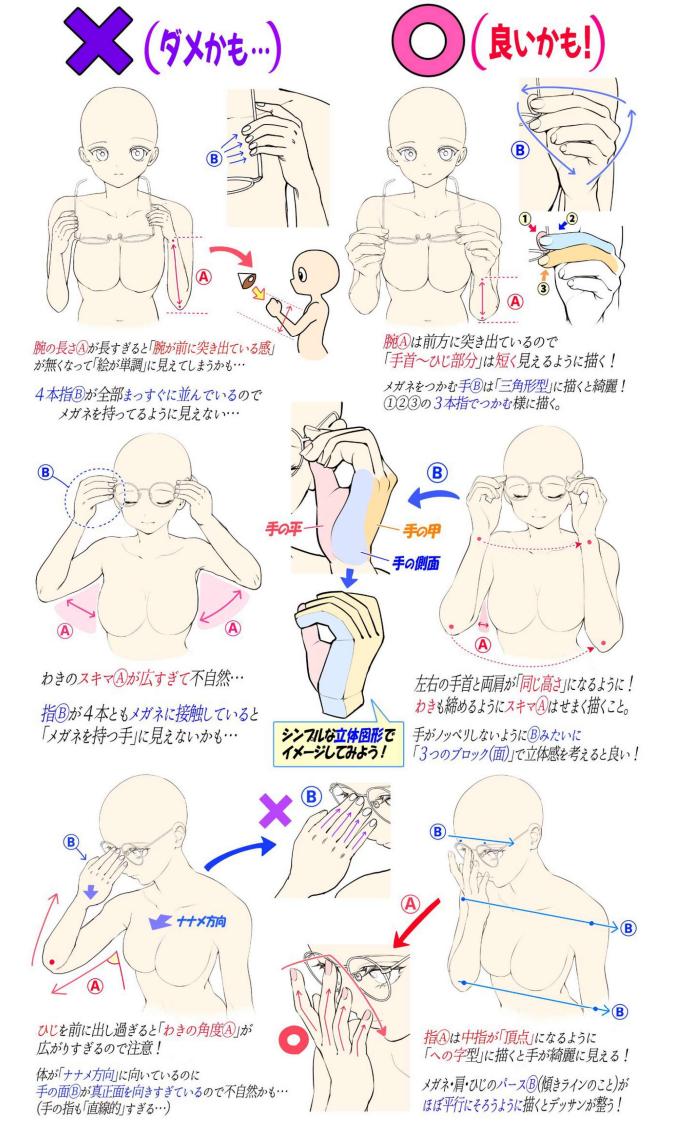


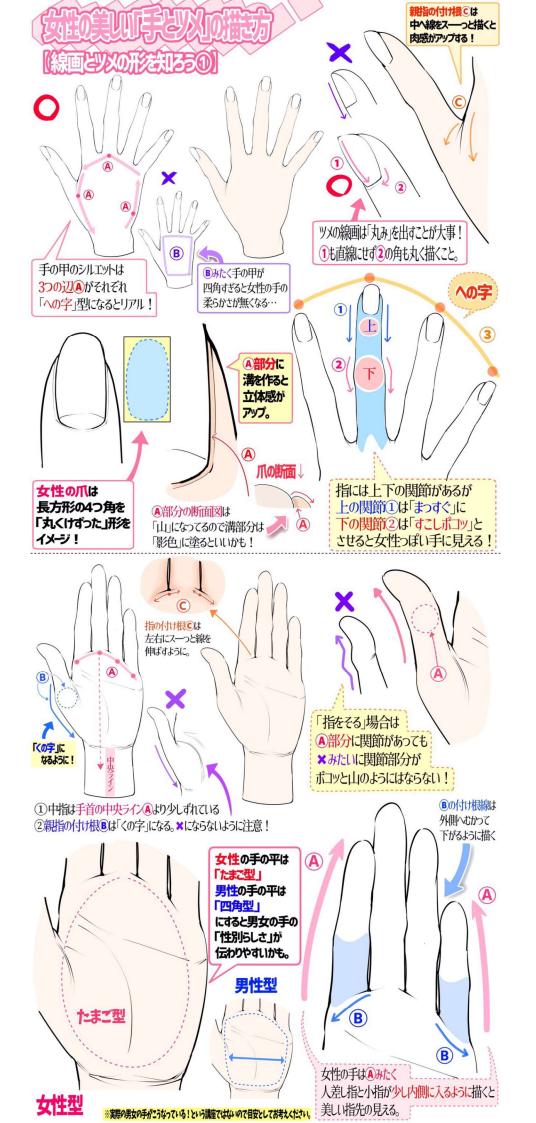


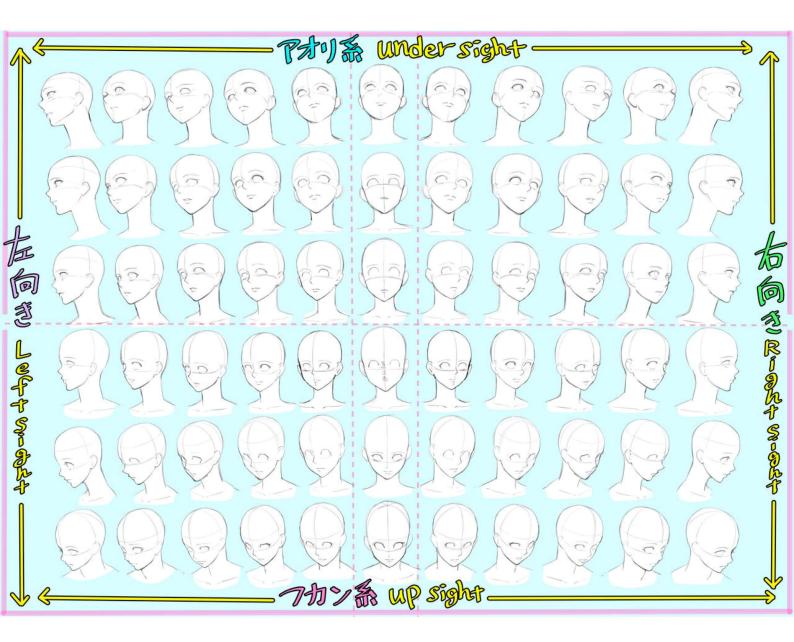
奥の小指にいくほど"見えなくなっていくように描くこと。

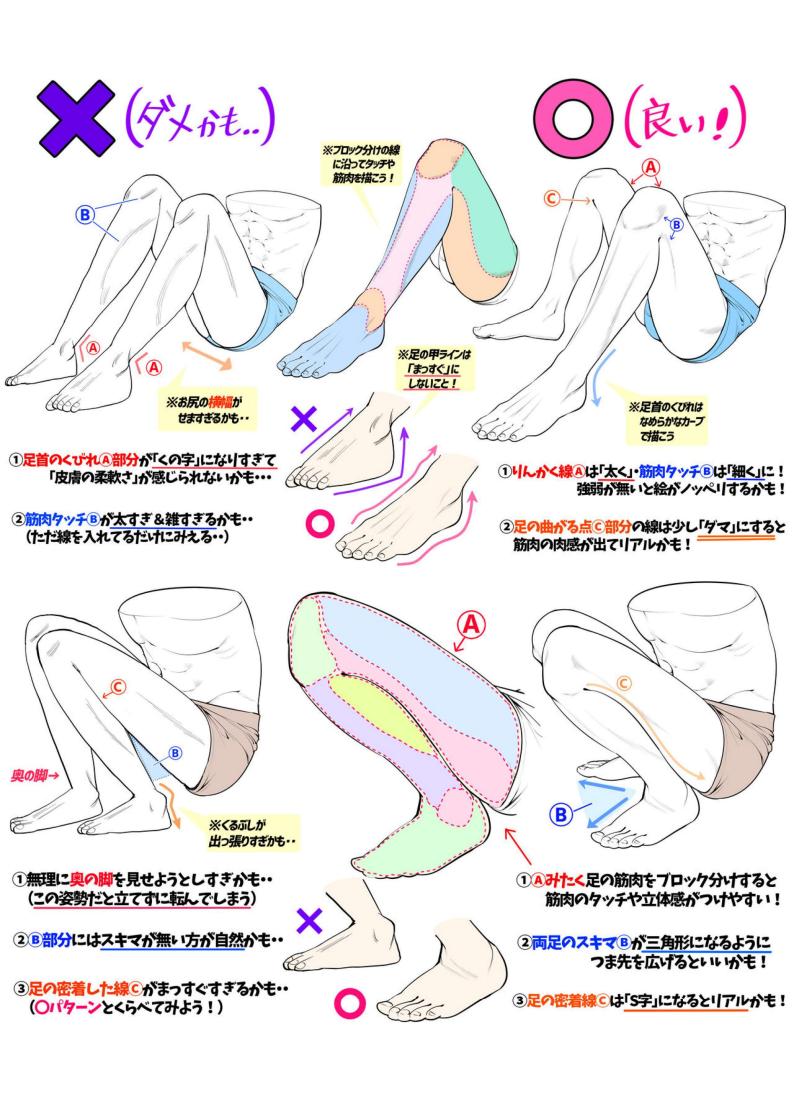


- のころいしの4つの骨が、「人の字」になると良い!!
- ②指の関節が'
 「ナナメ」になると良い!!







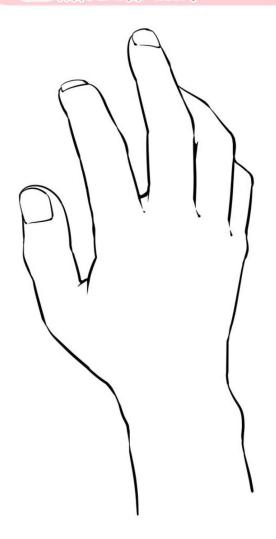






「手の登録の説域」を

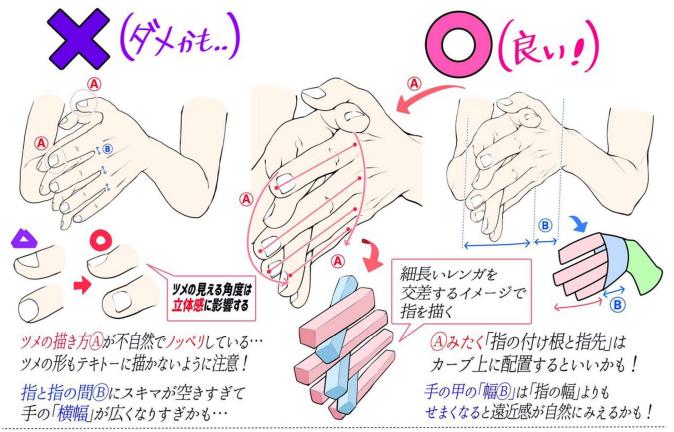
※CLIPSTUDIOなどのデジタルソフトをお持ちの方は 色塗り練習などにお使いください。

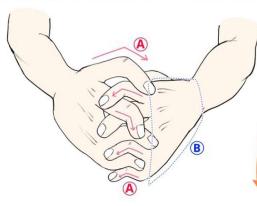








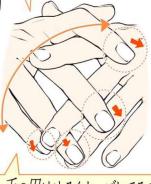




手を組む時の指Aを全部「への字型」に曲げて描くと手が大きくなりすぎて不自然に見える…

手の甲の形®が大きすぎるし ゆがんでいるのでデッサンが崩れて見える…

ツメの見え方に注目!



手の甲はゆるくカーブしてるので「ツメの見える角度」も それぞれの指で変わってくる!



薬指と小指のは無理に交差させなくてもよい! 指が届かなければ近くに添えるだけでよい。

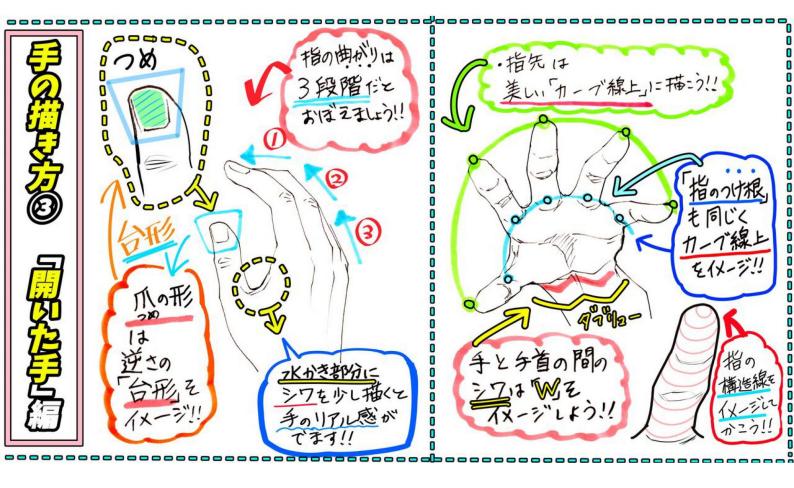
手の甲の形はBみたく「おうぎ形」をイメージすると手のデッサンが崩れにくい!

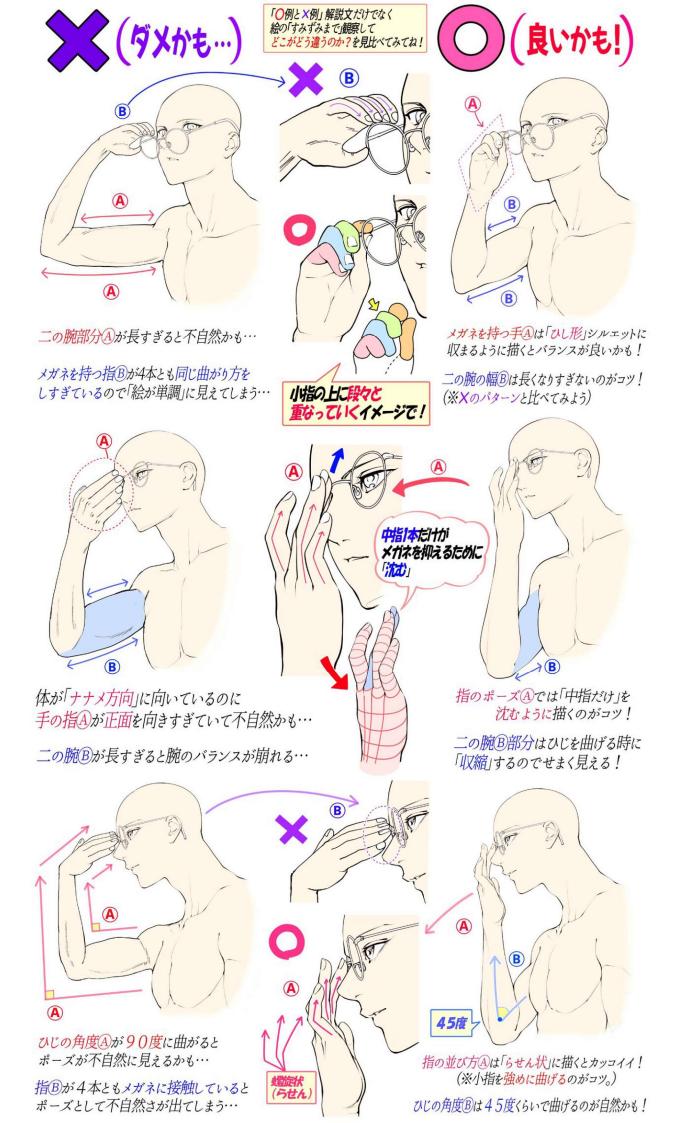


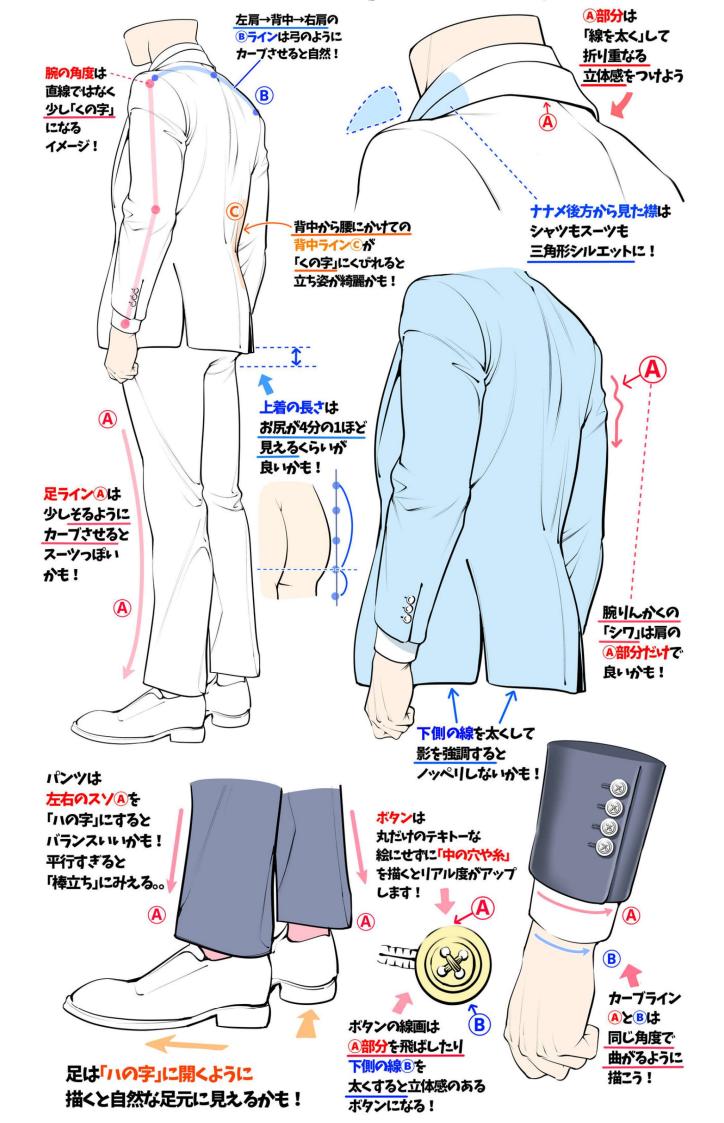
(物質のカラー質感)

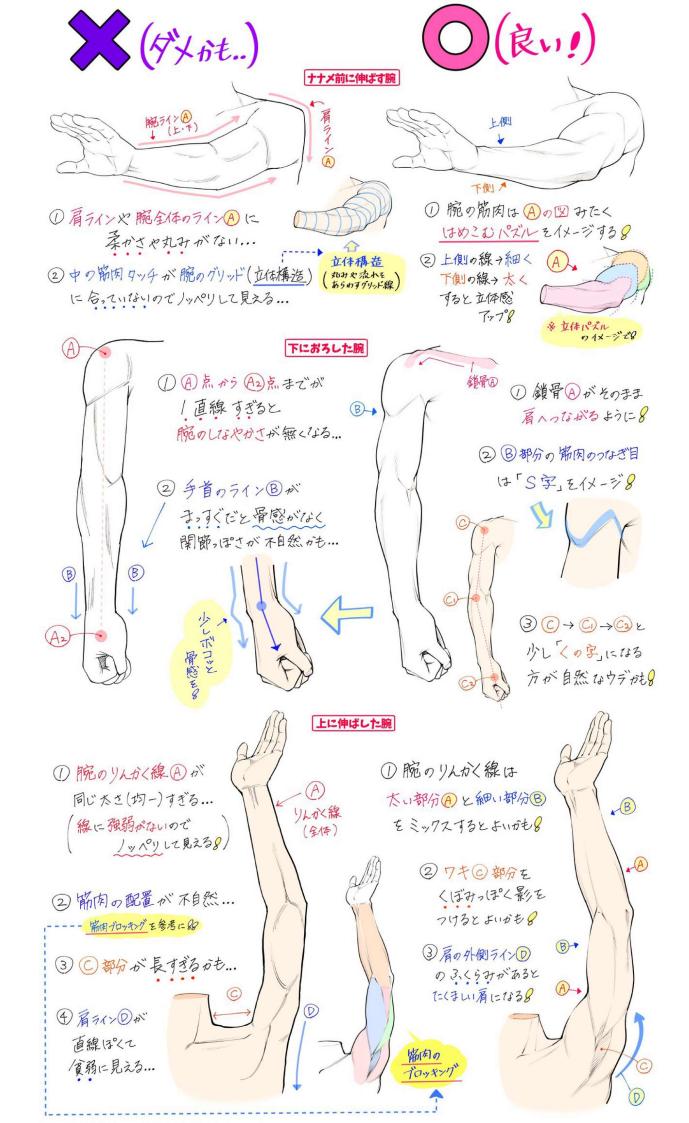
使用色 石 宝石 鉄 木 レンガ 鎖

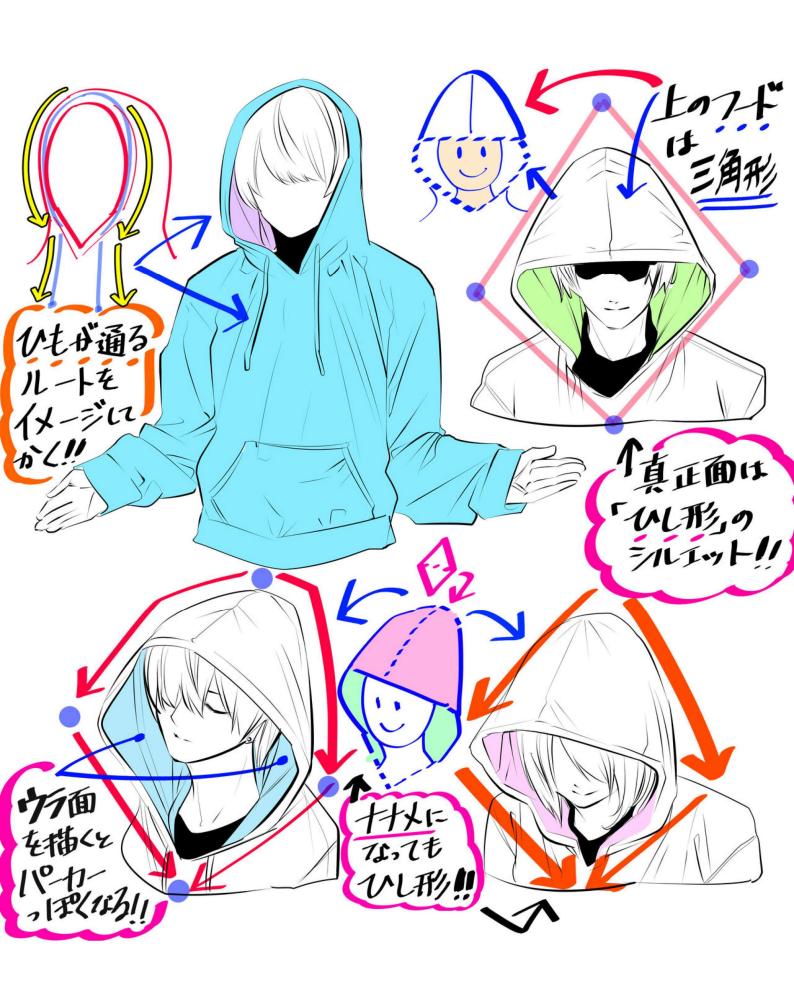


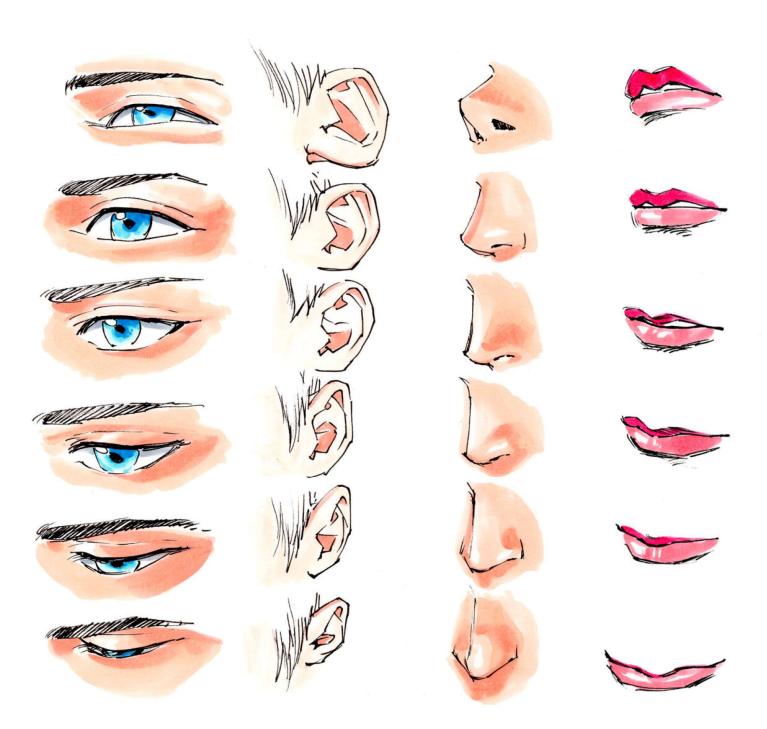


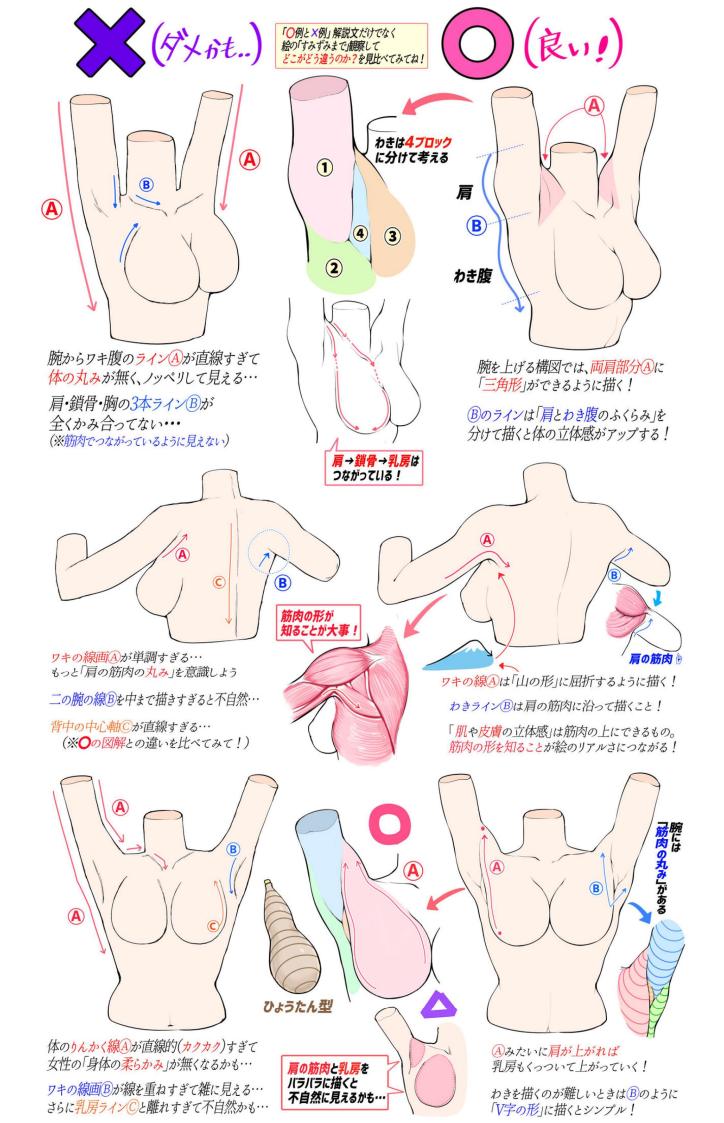




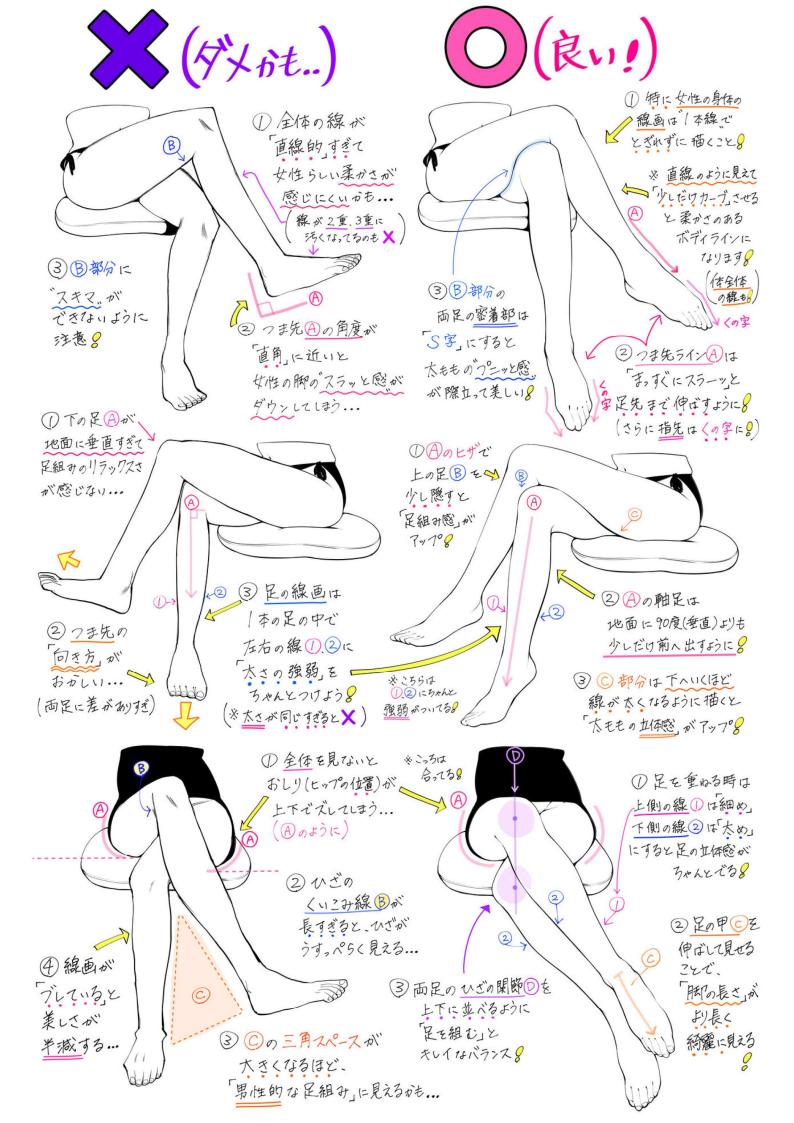






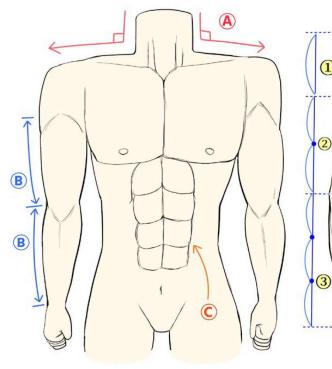


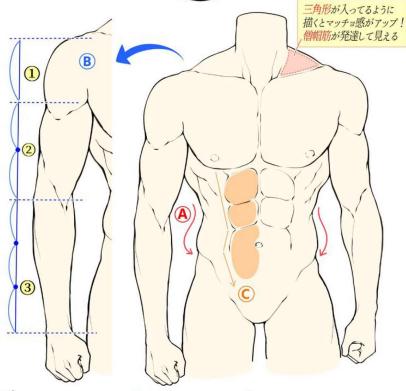












肩の角度Aが直角すぎるとマッチョ感が無くなる…

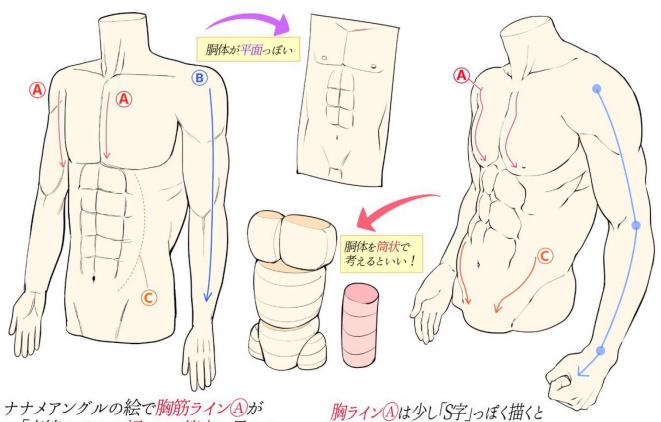
「二の腕とヒジ下」の長さ比率Bが同じすぎてバランスが不自然かも…

腹筋の線画でが「田の字」みたく引っ付きすぎて ノッペリ見えてしまう…

腰の一部分にポコッとした「筋肉のふくらみ」を持たせると リアルなマッチョ感に見える!

腕の筋肉の長さ比率Bは肩から1対2対3が自然かも!

腹筋では上から3列で、1つ1つの筋肉の形も違う!



ナナメアングルの絵で胸筋ラインAが 「直線すぎる」と頼りない筋肉に見える…

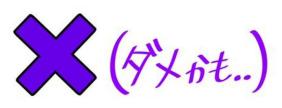
下ろした腕の軸Bが「まっすぐすぎる」と 立ち姿やポーズが固くぎこちなく見える…

腹筋の数でが多すぎてテキトー感が出てしまう…

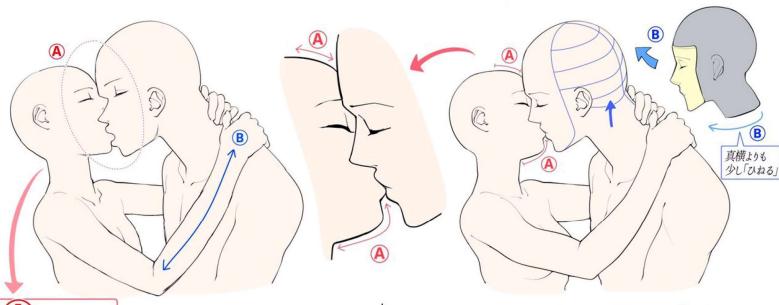
腕の中心軸Bはゆる~く「弓状」にカーブさせると 自然で綺麗な立ちポーズに見えるかも!

「胸板の厚み感」がカッコよくなる!

ヘソ周りの腹筋ラインではふくらみを持たせるとリアルさがアップ!





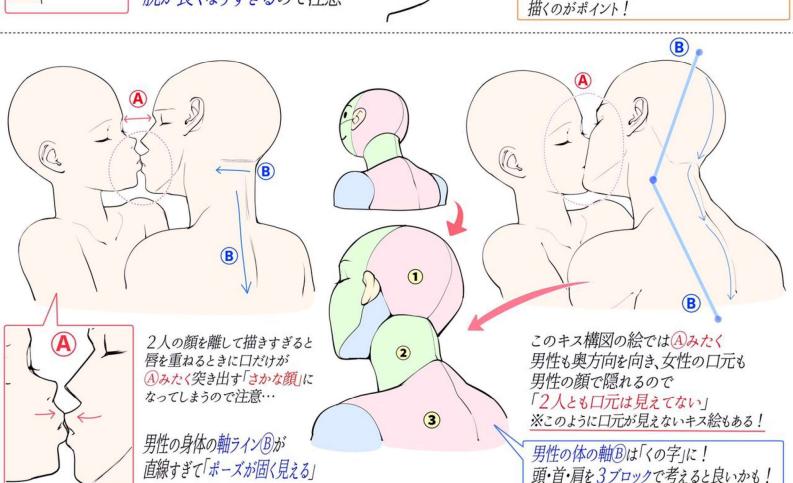


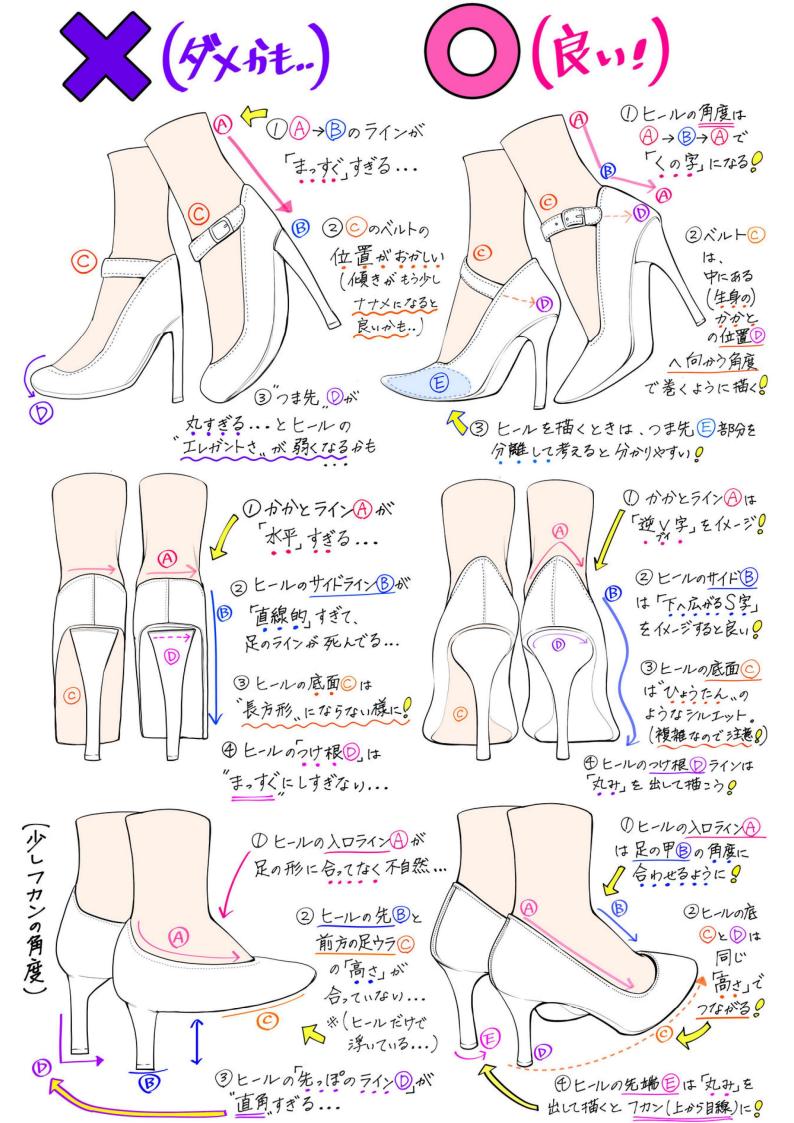
A

顔のくっつけ方をAみたく 「ジグザグに重ねる」ように描くと 逆に不自然な絵になるので注意…

首に回す女性の腕の長さ®は ひじ部分を下へ下げ過ぎると 腕が長くなりすぎるので注意… 手前に来る男性の顔は「全部見えて」 奥側の女性の顔ラインはAみたく 「おでことあご部分のみ」で良いかも! (※このキスの構図アングルでは)

男性の顔®は「完全な真横アングル」ではなくほんの少しひねって、後頭部をわずかに手前にみせるように角度をつけると自然でいいかも!
※このとき目と眉でを鼻のりんかく線に近づけて







一日本がししっかりしていきが、カワカフなインシーシー、 鼻が高く また緩解が、のびでくる感じ、 全年齢の中で、最も 体脂肪が少なく、皮膚が 新麗にピンッと

はっているようながある

製に主義や 個性が強く 及ってくる 11/ロール 意志が大人に エゴを強い及び 主張が強い優し (人によるけど)

のど仏が よりはっきりしてくる 男の首というだい 首の筋もあると しっかりして、ザタイ の絵に、

28~ (35歲面二)

肌のハリが少しなってくるので、とうので、とうので、とうので、とうので、とうのを強ってを強っているがでるかも、不可しているのものできないであります。

髪の主張は 少し無くなり 清潔感、悪う着きを 重視した短髪よりに なりとなるい。

髪も細くなってくるので やからかも出しておろと アラサー感が 出しやすいかも、

骨格の丸みも強調される

ので、全体的な線は 10代~20代は直線的な線(りんかく)より 丸みやたるみを出すといいかも。

20~25歳あたり



繋形にも 変ち着されぞれる 社会人になるとい 自己主張は おざえられ、 好感をで意識に さかかかな見た目に 変れていく感じ、

あご先に おしゃれとかを がいてみても 青少年期と ちがう大人、いずさ がごて良いかも

36~42歳あたり

顔のシワが目立ってくる特に目、ほおロ元、首筋 まぶたをリペッチリさせずい 少し重くうなまぶたに猫くと 年の重ねた感じがでる その代後半の 緑の丸みが たるみに変わっていく

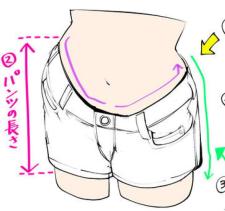
製は多少なでさか。 ででくる。 もみあげやえり足は短い方が年代を 表しやすいのも。

耳がホイントで 年をとるほとい 耳たるごかい ろくよかに

なっていくイメージ





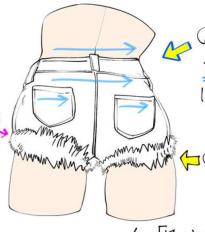


①腰まりりラインが ガタガタすざる...

- ② <u>7カン(</u>上から目線) の割に、パンツの長さ が長すざるがも・・・
- ③パンツが腰のシルエットを崩している・・・・



- ② 上から見ている *フォンアングルなので、 いとツの見える長き」は短めに
- ③ A、③の<u>バルトライン</u>を 少しズラして描くと、ボタンの留め具合 が立体的に見えるす。



Dパンツ全体の <u>横ライン</u>が体の丸み (こ合っていない・・・ (まっすごすざる・・・)

→②スソのほっれゾーン のタッチがバラバラ できる...

(まつれの大きさや 線の太さを続一切とよいかも)



のパンツの横ラインは おいりゃ太ももがれれ、に 合いせよう88

② ポケットは いかりの丸みに合かせて 1人の字を似ージすると 自然に見える 88



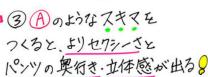
① パンツのラインが 直線すざて、 スカートみたく見える...

② アングルが 真横からすぎるので 体の迫力、色気さが 平凡に見えるがも・・・



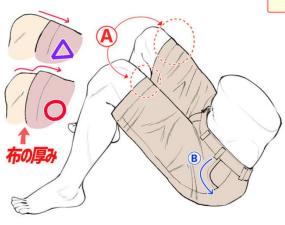
①足を下から見あげるような アオリアングルで描くと 脚、腰のセクシーさがアップ。8

② アオリ(下から目線)では、体のラインに注意8



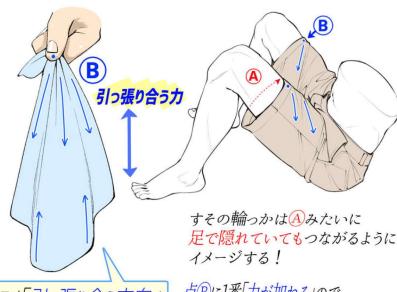




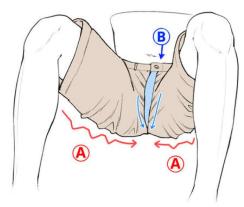


すそ部分(A)は「布の厚み」に 「段がついてない」ので不自然… (○例のように1段「厚み」を出すこと!)

ポケットの線Bが平面的すぎる…

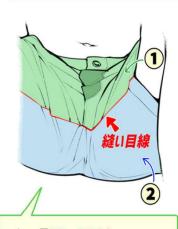


シワは「引っ張り合う方向」 に向かって生まれる。 点®に1番「力が加わる」ので、 点®からシワができるように描くと自然!

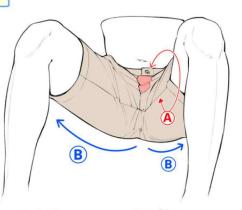


<mark>おしり@</mark>のりんかく線が シワシワだらけになるのは不自然…

チャックの面®がまっすぐ下まで 伸びていると、絵がノッペリする…

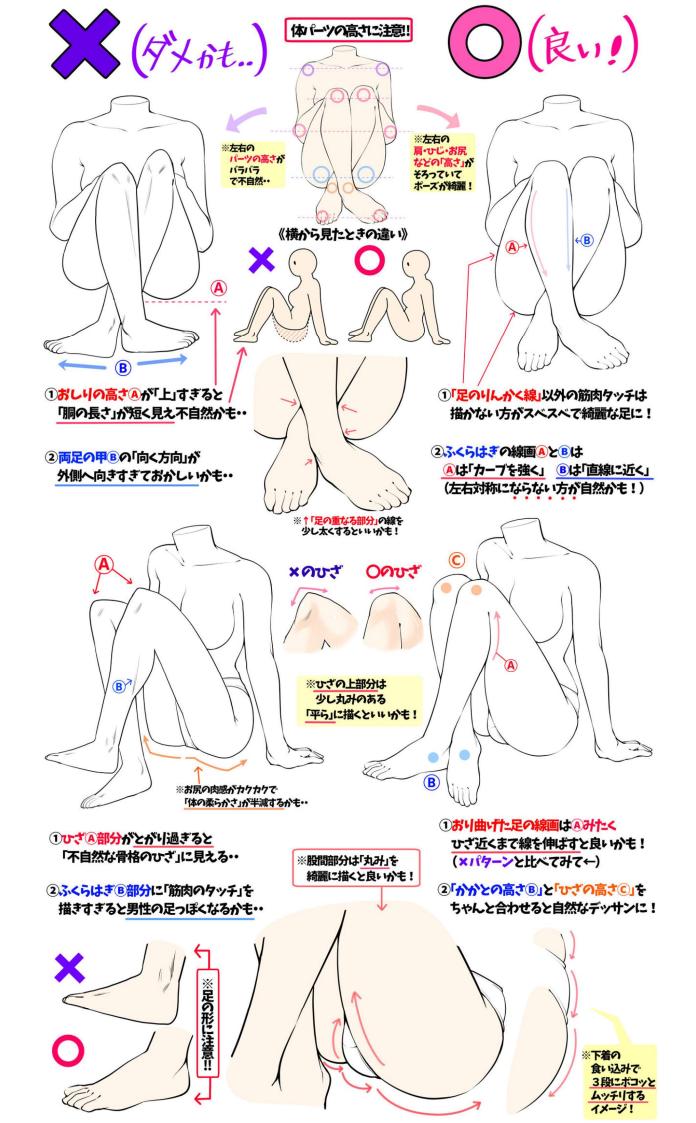


布の**縫い目線**」によって パンツの前面①と後面② が分かれる。

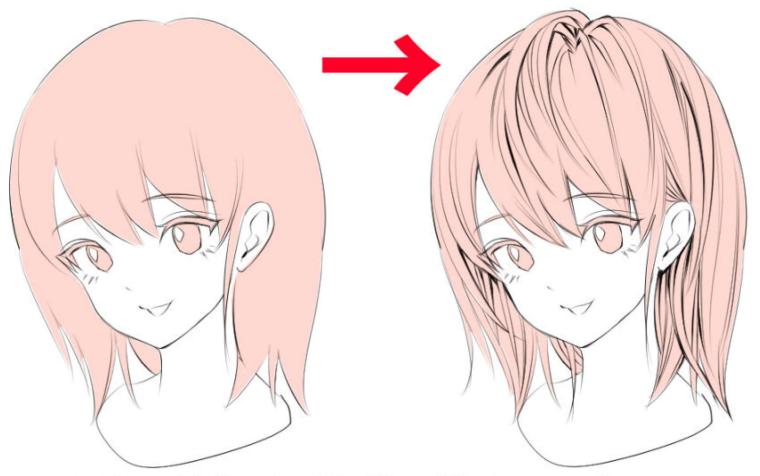


赤部分のチャック<mark>面</mark>(A)は 「<mark>縫い目線</mark>」までは届かない!

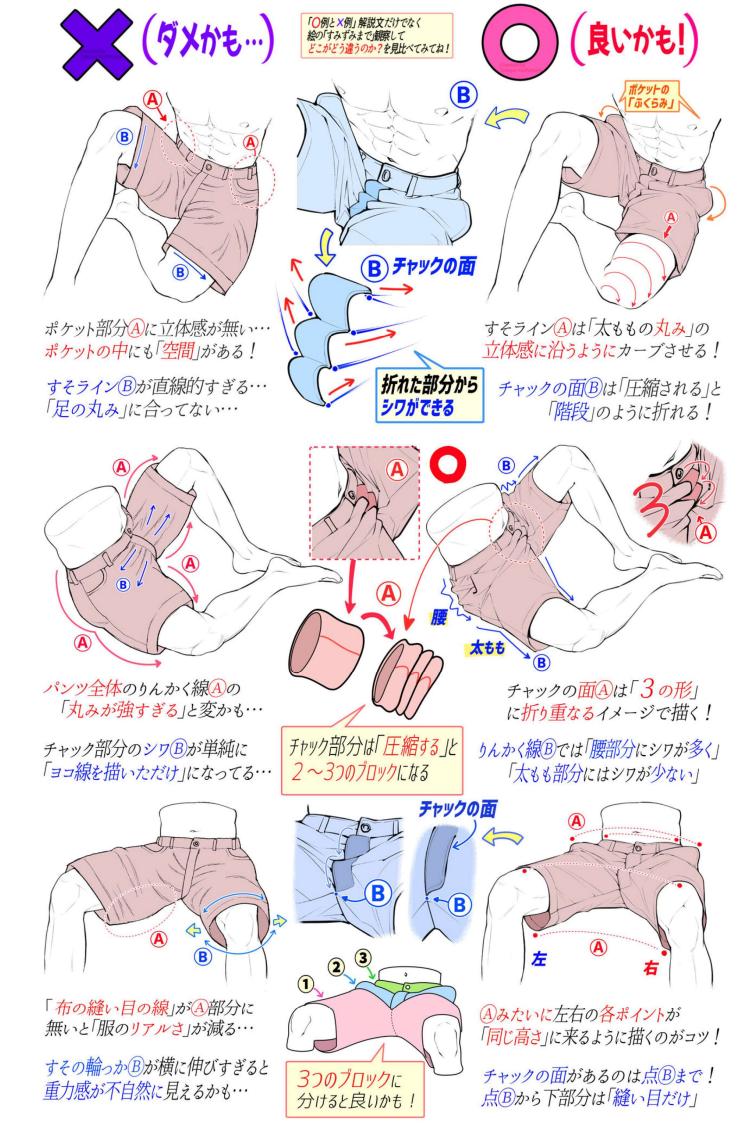
おしり側はパンツがピンと張るはずなので線®はシワの無い綺麗なカーブで描く!



TERNE SON TO THE PROPERTY OF T

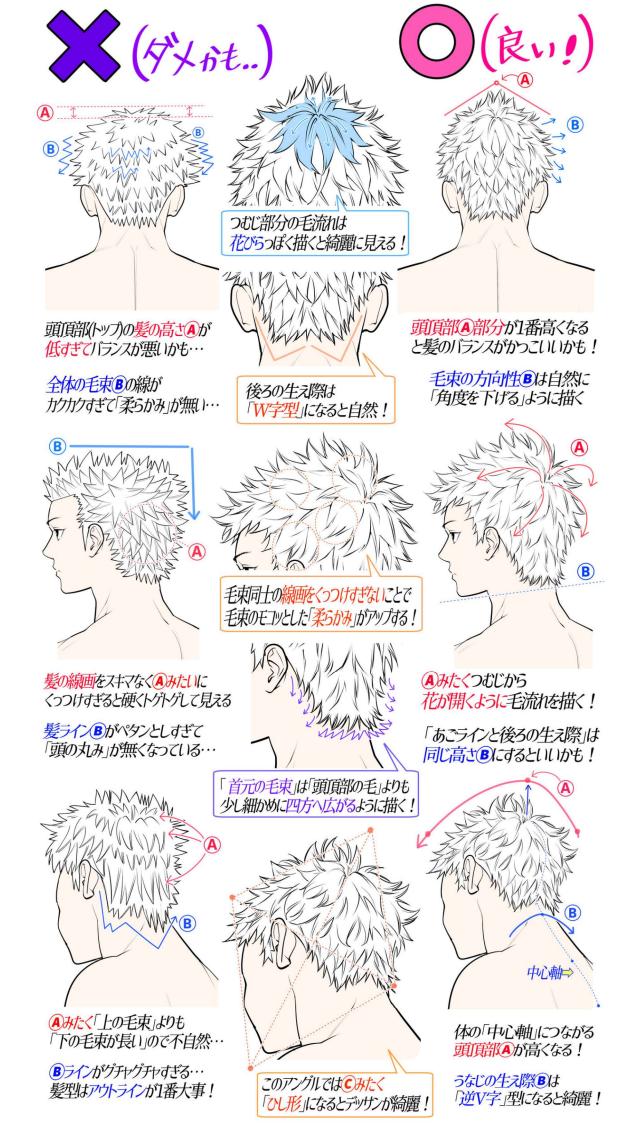


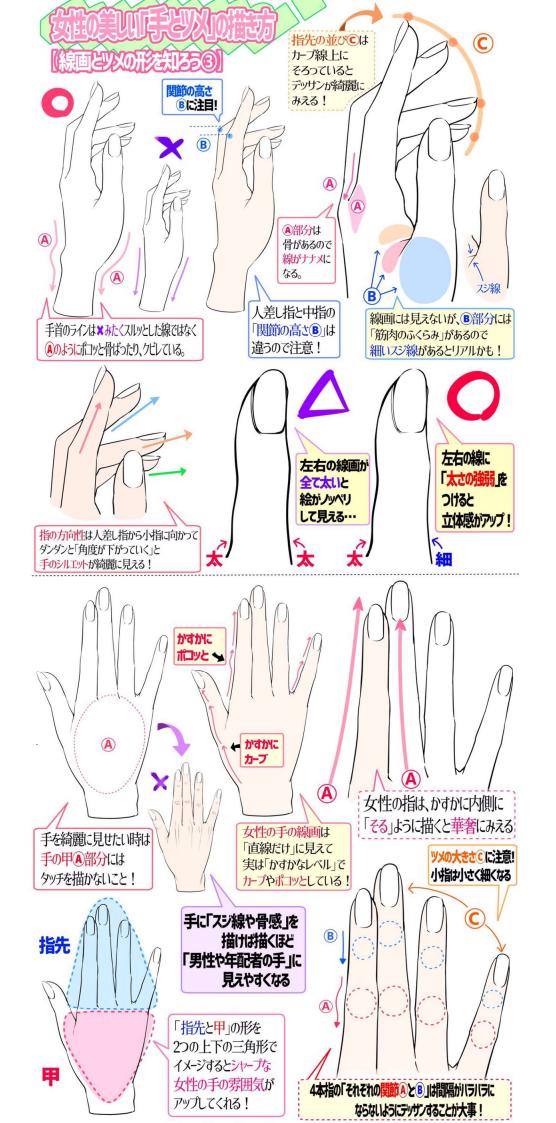
・髪の「奥ゆき感」がアップし、 立体感にメリハリが出ます!

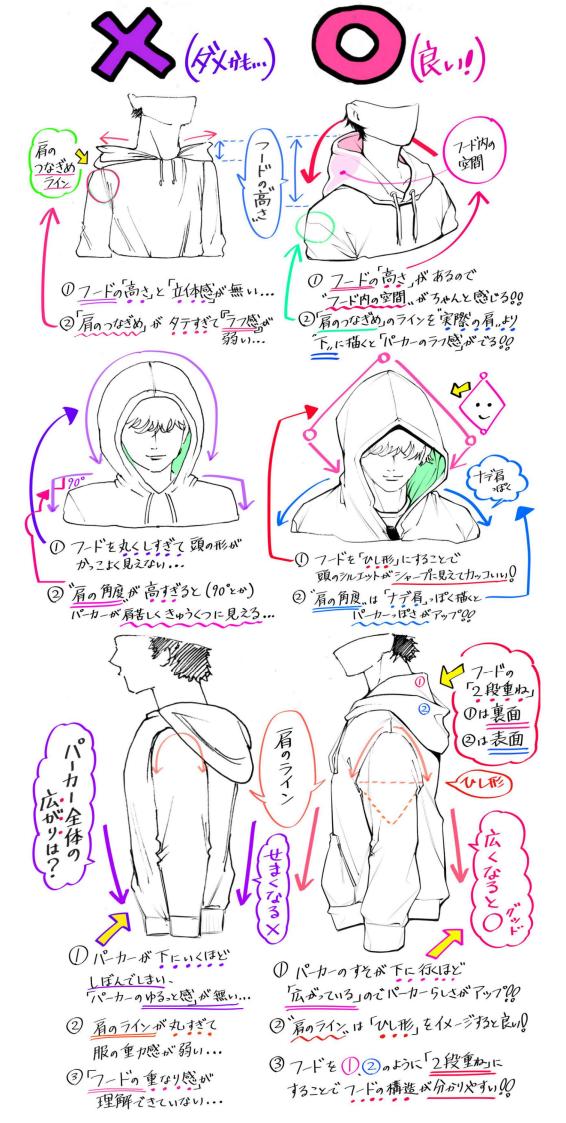




線画素材はPIXIVBOOTHで販売している「吉村拓也の自作べン全5種」の中のラフ描きペンで「下書き」しつとりペンで「清書のペン入れ」をして作画してます!











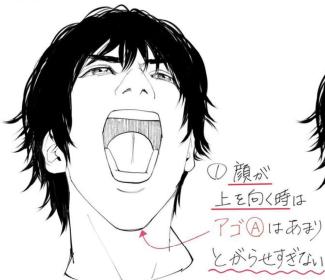
①口のりんかく に丸みが 足りない8

②眉や目が「貝の感情」に合ってない (ロが大きく開く時は他のペーツも変化する8)





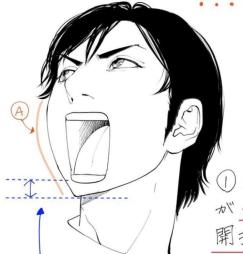
②眉間や鼻スジAにシワを描くと 顔全体の表情がマッチする8



②顔の角度と口の中の見え方が 合っていない・・・



②アゴラインではとがらせすぎず、 横にゆるやかなラインに8



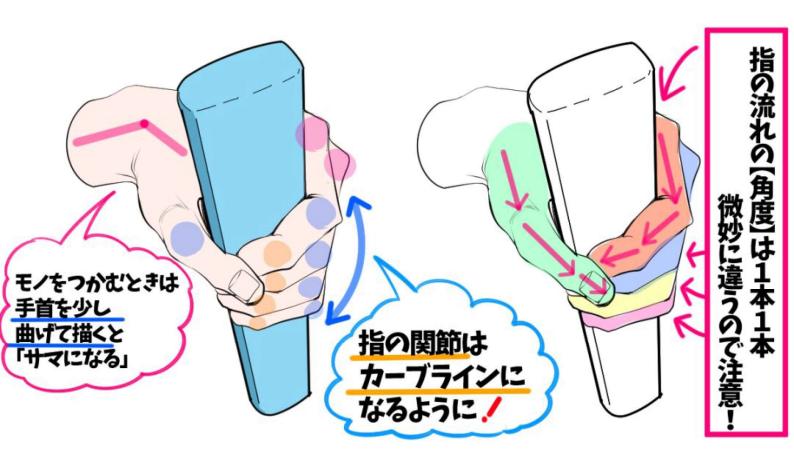
①口の縦・横 がまっすぐに 開きすぎれも...

②アゴの長さがうすすぎて不自然がも… ②アゴには、球体が入る感じ8

③ ほほライン 日が単調すぎかも…

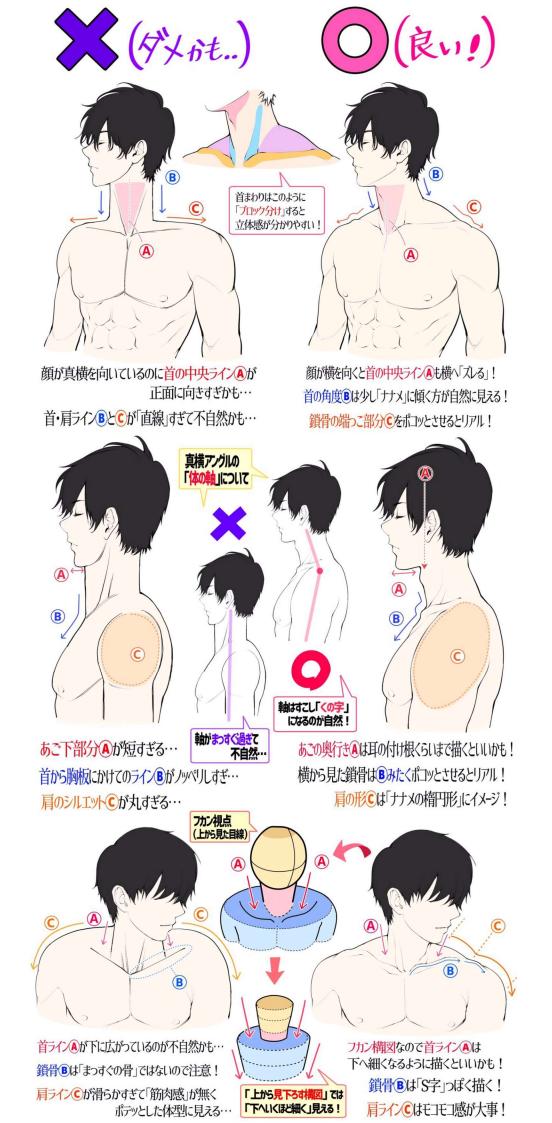


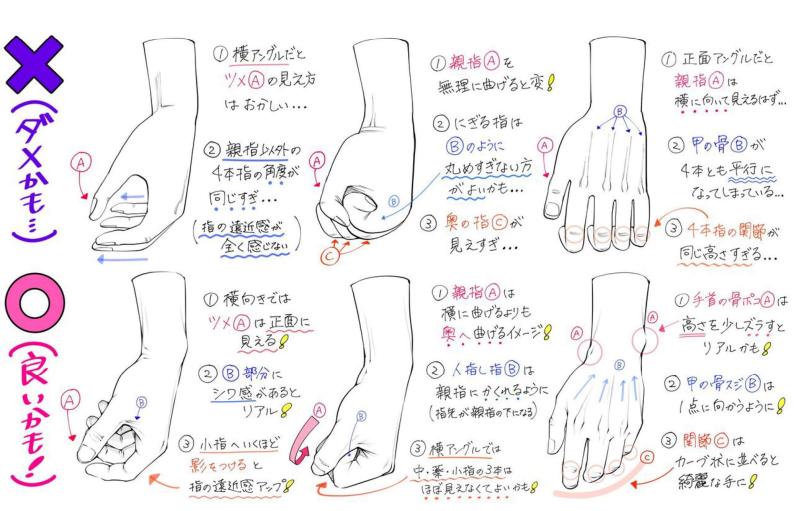
③はまライン人は2段に分ける8





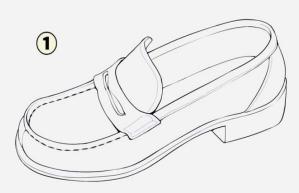






Created by Takuya Yoshimura





<mark>線画のみの状態。</mark> 色塗り用の線画は<mark>描き込みは少なめ!</mark>



まずは「<mark>靴のベース色</mark>」と 「中敷きの色」を塗る!



中敷きの<mark>色の深み</mark>を足していく! 側面が明るくなるイメージで塗る。



中敷きの両端部分に1番濃い影を塗る!この影は「カーブするように塗る」。



濃い影色の「境界線」を なじませるようにボカす。



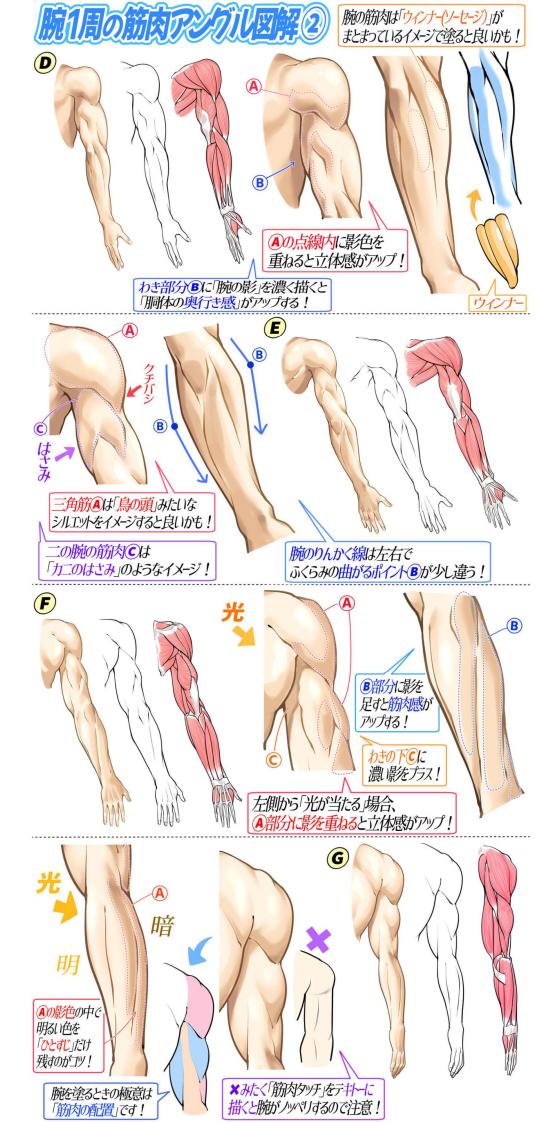
線画の下に「ひとすじの光ツヤ」を 足すと、立体感がとてもアップ!



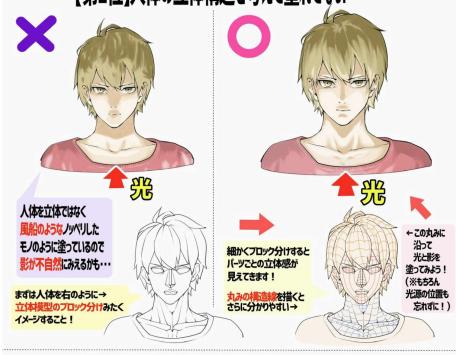
ソール部分(クツ底)に「色の明暗」をつける!

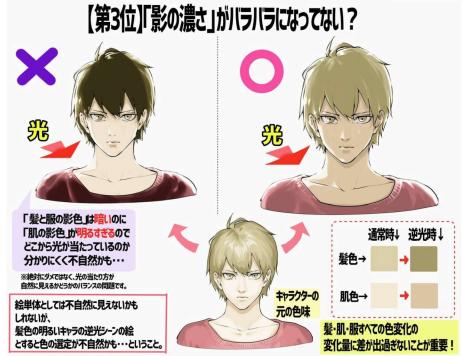


次のページに続く

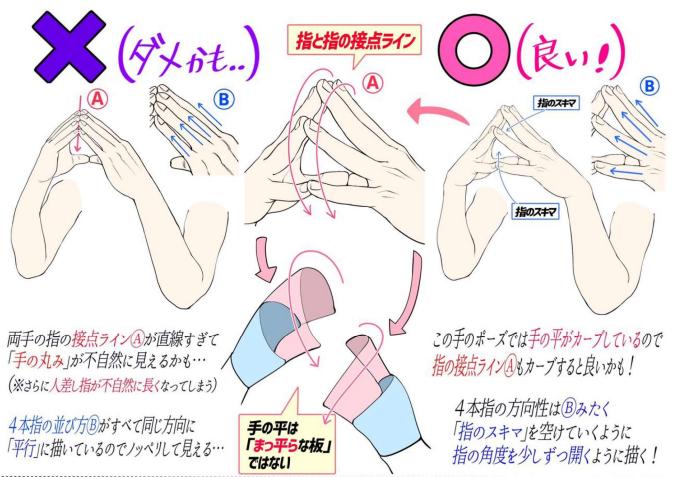


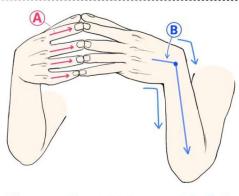






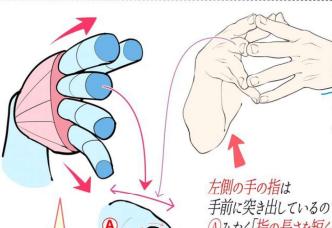






指のラインAが4本指すべてが同じ方向を 向きすぎているので立体感が無いかも… (※指が手前に突き出している感じがしない)

手首の角度®がカクっと曲がりすぎてて ロボットみたいな固い腕に見える…

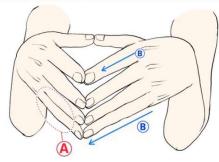


手と指はまず 「シンプルな図形」から デッサンを描いていくと 良いが!

手前に突き出しているので Aみたく「指の長さを短く描く」のがコツ! (※同時にツメの描き方も大事である!)

B

手首には「球体状の関節®」が 入っているようなイメージで描くと 柔軟性のある手首が描きやすいかも!



A部分に「薬指と小指」を全部描きすぎると この2本の指が長くなってしまい不自然… (※さらに手もノッペリして見えるかも…)

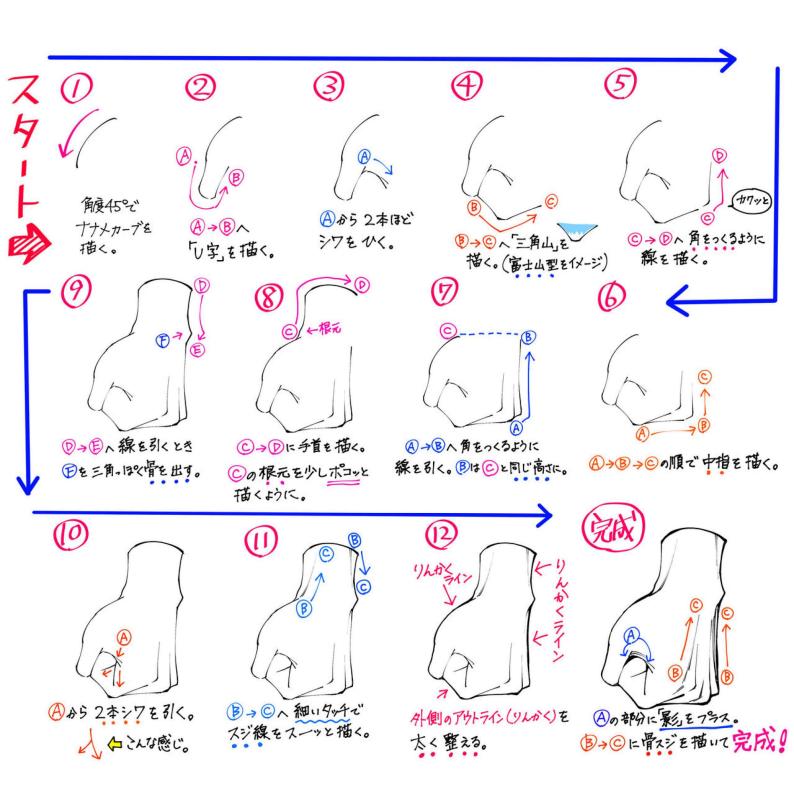
手全体を「平らな板」のように 描いてしまっているので、手に「丸み」が無く Bみたく小指にいくほど長くなってしまう…

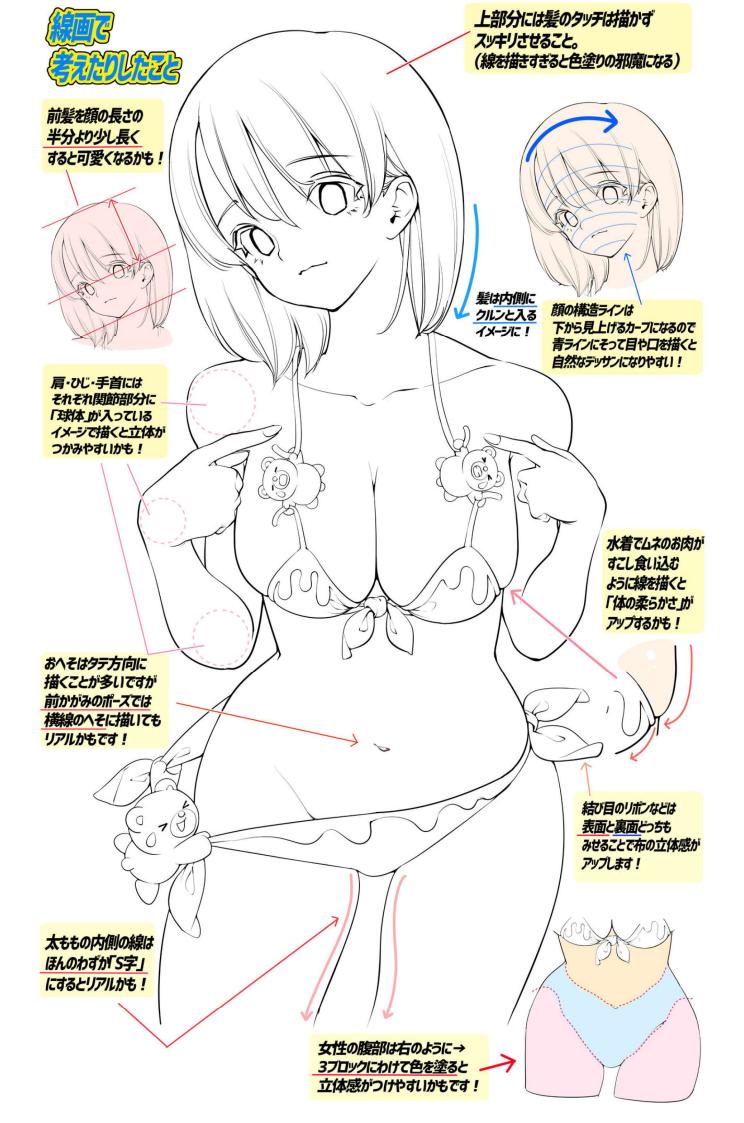


真横から見ると

こんな風に指先は この手のポーズでは指同士を 「おうぎ形」に 押し付けている状態なのでBみたく なっている! 指を描くときに「くの字にそる」といいかも!











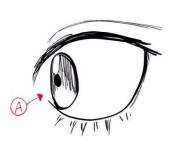








- ① A部分のまぶたがひとつなぎの 線で描くと目の立体感が少パリかも…
- ②二重の線圏は重ねすぎないように…
- ①このアングルではしずく型▲の 目の形にすると美しいかも8
- ②目頭風に三角のみぞを作ると 目の奥行き、立体感がでる。





少し後方から見る目



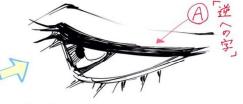
- ①瞳Aで対前方に描いても 後方から見たアングルにはてよらてよいかも...
- ② 目の角度によってまっけの見え方が 変めるので要注意 8

- ① 目の形Aは直角三角形 をイメージレよう8
- ②まっけの方向はあれてく 真下からナナメ下へ 変化するようにも

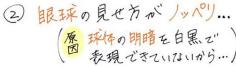






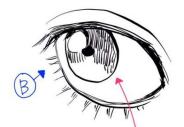


- (1) どろらが目頭が目尻か 何かりにくい...
- ①上まぶたライン風は逆への字」にするとよいかも8

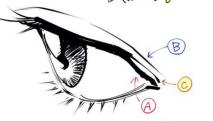




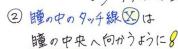
②上まぶにに隠れて 瞳図は下半分だけ見えるのが 自然かもの







- (1)瞳の影のつけ方が雑かも...
- ②ななめから見ているので" 目尻圏はカーブして見えない方が自然…
- ①上まぶたA線と二重線Bの スキマに〇線を入れると よりリアルでは目に見





- ① そでの角度Aは逆の方が良いがも...
- ②服のりんかく線图とシワ線のが 同じすぎるとメリハリ無くなる...



- DAは石下がりになる のが自然がもり
 - ②シワは「かが作用する方向」に 生まれるので、日かじハシクかり

右半身が

見えると

が感が

出38

出来38

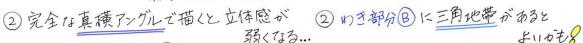


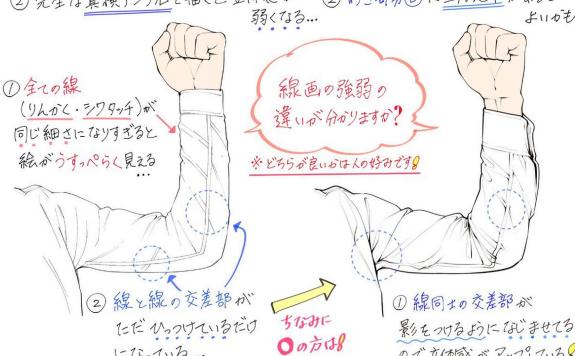
①シワが細かすぎると厚めのセーター。ほり 服に見えてしむがも…

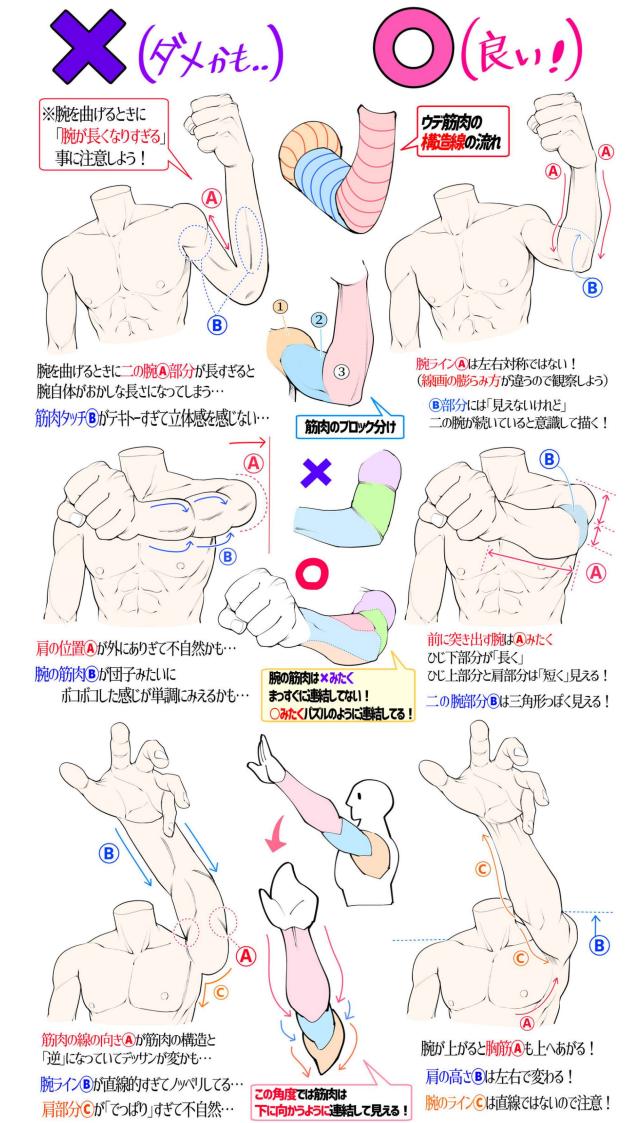
になっている...

D Aスペースみたく空白スペースを 残すとメリハリがついて良いっちと

ので立体感がアップとなる8

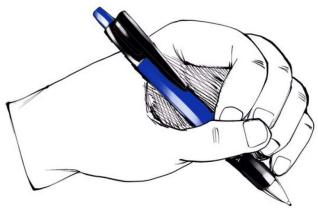


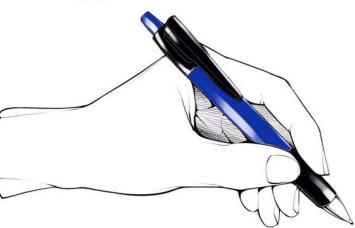




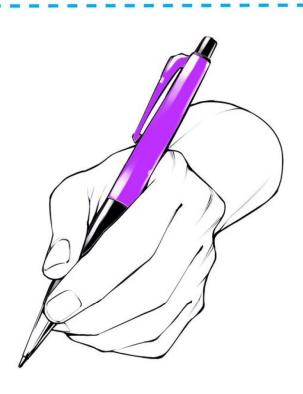










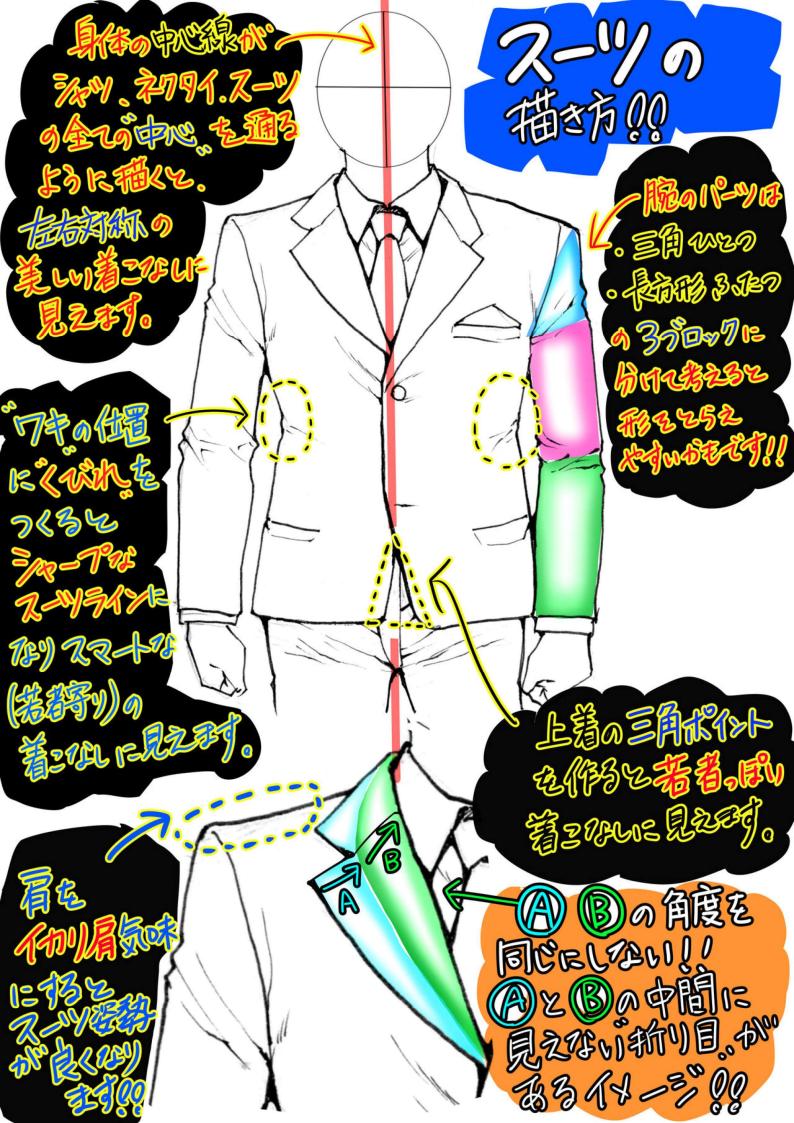


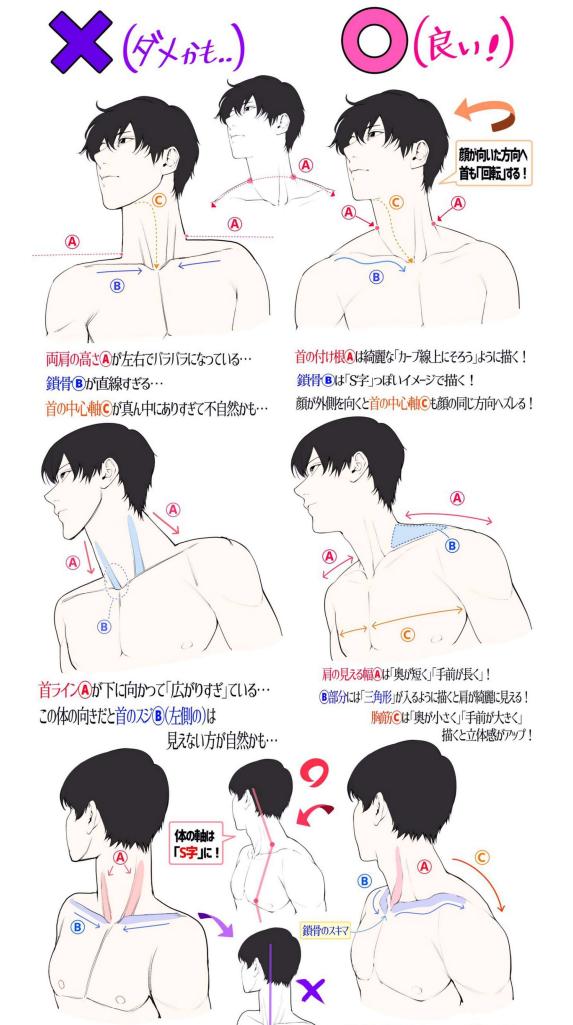




其他观察视角





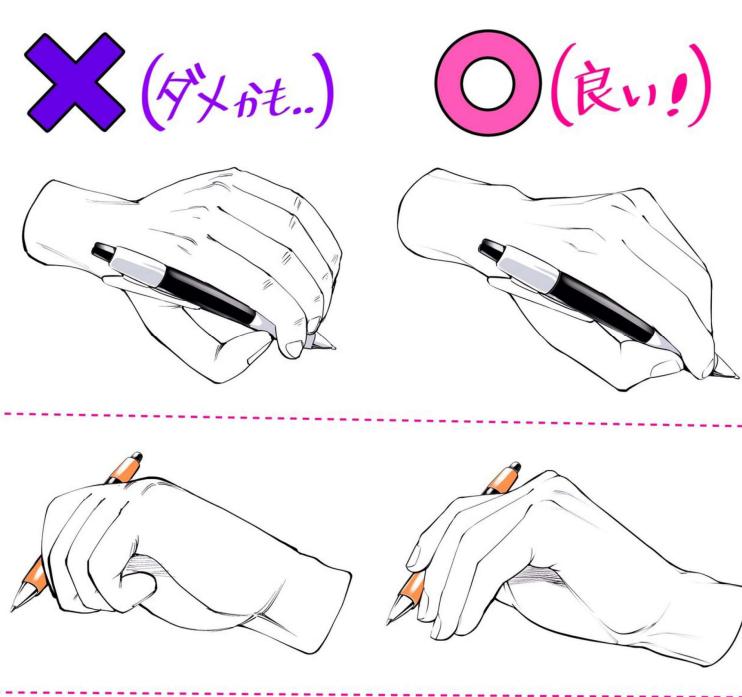


首を後ろに曲げているのに首スジへが

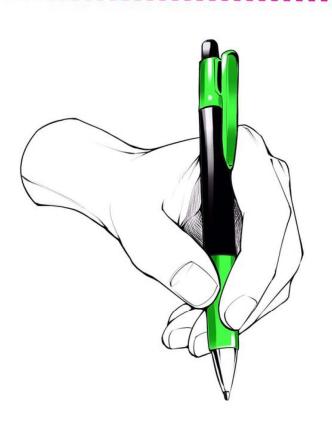
左右両方とも正面を向きすぎている…

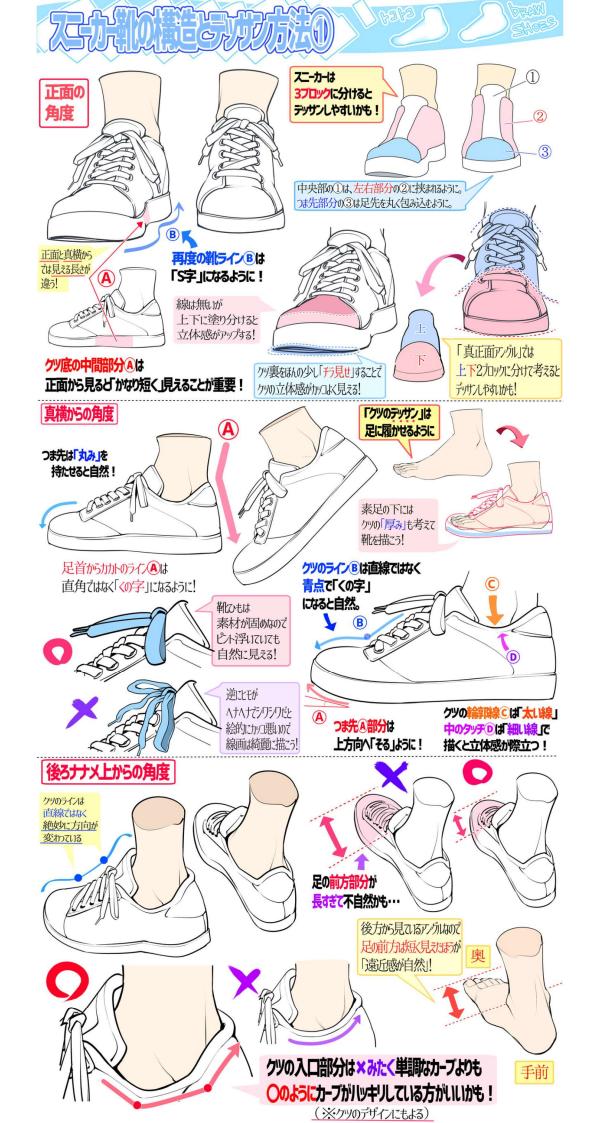
鎖骨Bと首すじAはセットであり、「鎖骨のスキマ」に

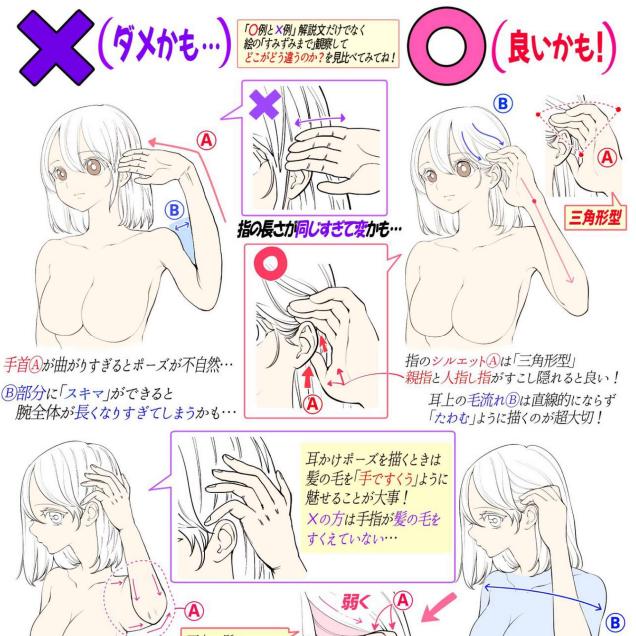
首すじAがハマるように描くと自然かも!



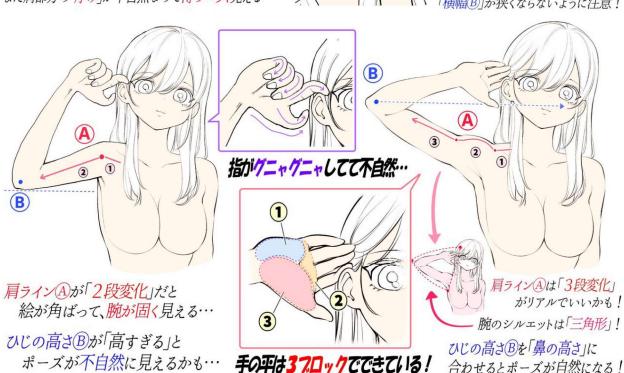








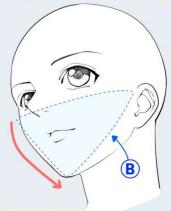




合わせるとポーズが自然になる!



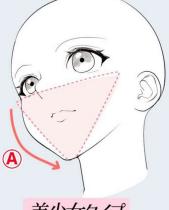
TOLET TOLET TO THE SOUTH TOLET TOLET TO THE SOUTH TOLET TO



少年タイプ

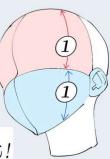
顔の上部と下部が1対1 になるバランスが良いかも!

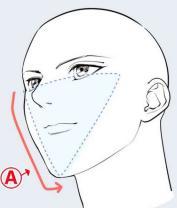
В部分が三角形になる
イメージで描くと良いかも!

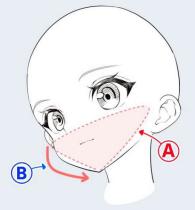


美少女タイプ

鼻の高さも少年タイプよりは 低めにすると可愛さがアップするかも!



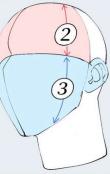




青年タイプ

青年は特にあごを長めに! 「目から下の比率」が大きい。

ほっぺた(A もストーンと こけている方がカッコよく シャープな顔に見えるかも!

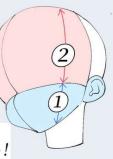


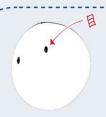
(1)

幼女タイプ

あごを小さく、<mark>鼻下の面積み</mark>を せまくすると幼女感がアップする!

ほっぺた®も美少女タイプよりも さらにぷっくりカーブさせるのがポイント!

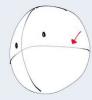




①描きたい大きさの丸と 目の位置を点で描く。



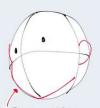
②目の2つの点の間に タデ線を引く。



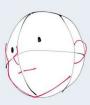
③鼻を描きたい高さに <u>コ線</u>を引く。



④顔のサイドにもう一本 タテ線を引く。



⑤それを下書きに 顔のりんかくを描く。



⑥ <mark>十字</mark>ポイントに 鼻を描く。



⑦目の点の周りに 目のりんかくを描く。 瞳は5角形をイメージする。



8髪のシルエットを 描いてバランスを整える。



②**髪型**を描く。 瞳も描く。



⑩ ②を下書きにして ペン入れをして完成!

質感の塗り方【手順】



石の線画は 輪郭は「太く」 中のタッチは「細く」



中のタッチは 三角が四~五角形をイメージ バース色を全体にのせる



2色目を右や下部分に 多めに見えるように 重初る



3色目を 1色目と2色目の 「境界部分」に 線を引くように塗り足す







クレーターみたいな立体感

石



1番濃い色を3色目の上に重ねるように 足すとより立体感がアップする(お好みで)



絵全体のクッキリした塗りを ボカしてなじませる お好みでベース色より明るい色で ツヤをプラス!



「細かり丸い影」を所々に 散らすと石の質感がアップ!



丸い影の左右にそれぞれ 「濃い色と明るい色の線」を足すと クレーターみたいな立体感がでていいかも!



宝石の線画は 断面が長方形や台形に なるイメージで!



バース色を全体にのせる



2色目の濃い赤色を タテ方向に塗るように 色を重ねる



外側部分に 明るい色をプラスすると 宝石っぽい煌めきがでる



輪郭線のまわりに 1番明3い白ツケを描く



前の工程で入れた白ツヤを 囲むように「細かいツヤの粒」を いれるともつと/煌めき/感がでる! ここで使用したのはクリップスタジオで ダウンロードした「オバールグローライト」という アップします(ツヤの量はお好みで) 無料ブラシです。



十字型の白ツヤを 散らすと、 もつとキラキラ感が



輪郭線の色を黒色から赤っぱい色に 変えると全体の色味がより綺麗に みえるかも!



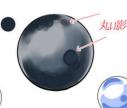
鉄球の線画は 下面を「太め」にすると 立体感が出ます



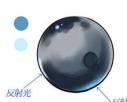
バース色を全体に のせる



2色目のグレーを上下に 「三日月型」に塗り重ねる



さらに濃い3色目を 2色目よりも「細い三日月型」 で塗り重ねる。丸い影もプス!



3色目の濃い影の際に 薄い青色の反射光をプラスすると より立体感がアップ!



1番薄いベース色が 残っている部分に 大きい白ッかをいれる!

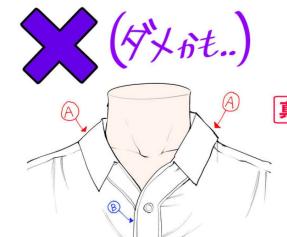


お好みで「光が当たる部分の輪郭線の色」 を黒から明るい色に薄くすると より球体感が綺麗になるかも!

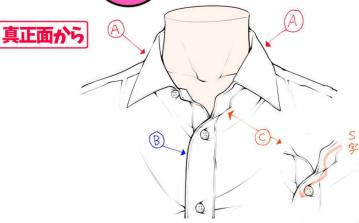


両サイド部分に大きな白ッケを 足してもいいかも!



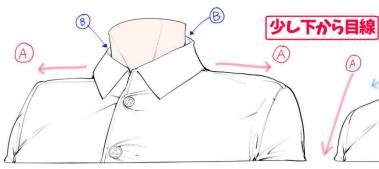




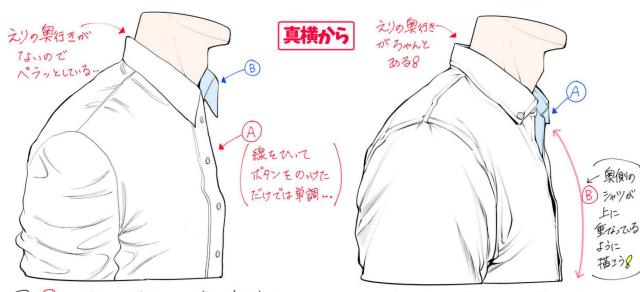


- ① えりの形 Aが長方形すぎる...
- ②線圏が細すぎでラッツの重なり」に立体感が感じられない...
- ① えりの形面は三角形でと綺麗かも8
- ②線图を太く描くと「シャツの重なり感が
- ③ えりのゆるみでは「S字」にも

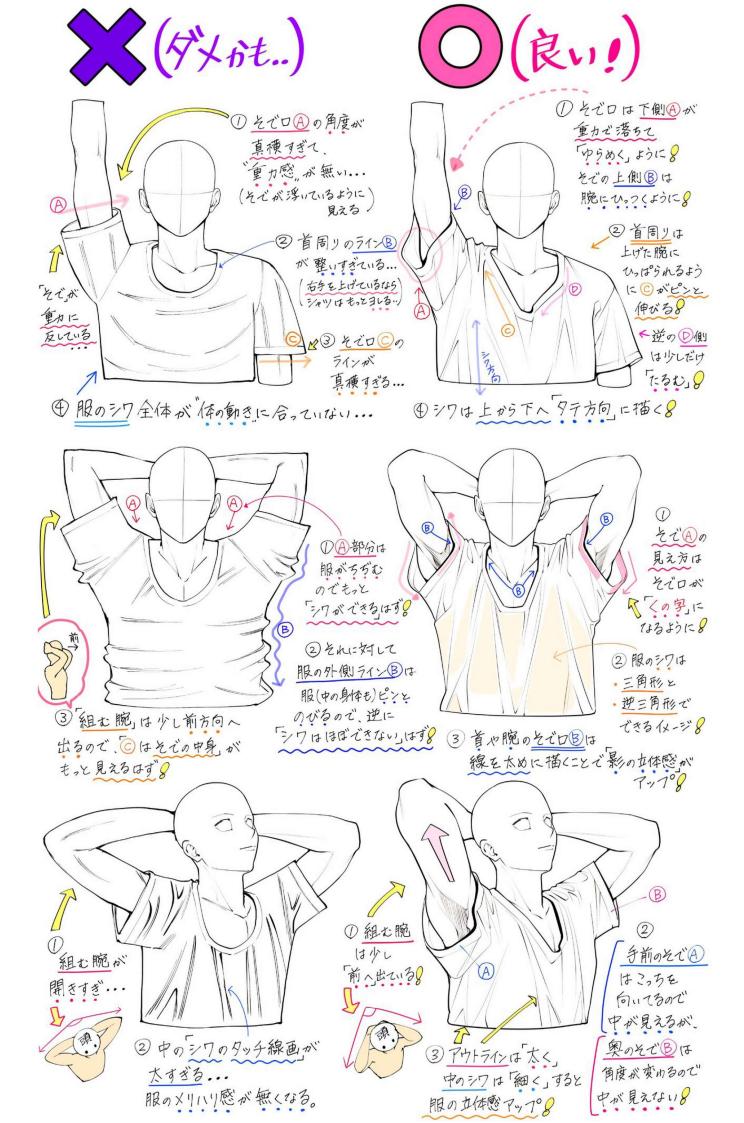
红酒

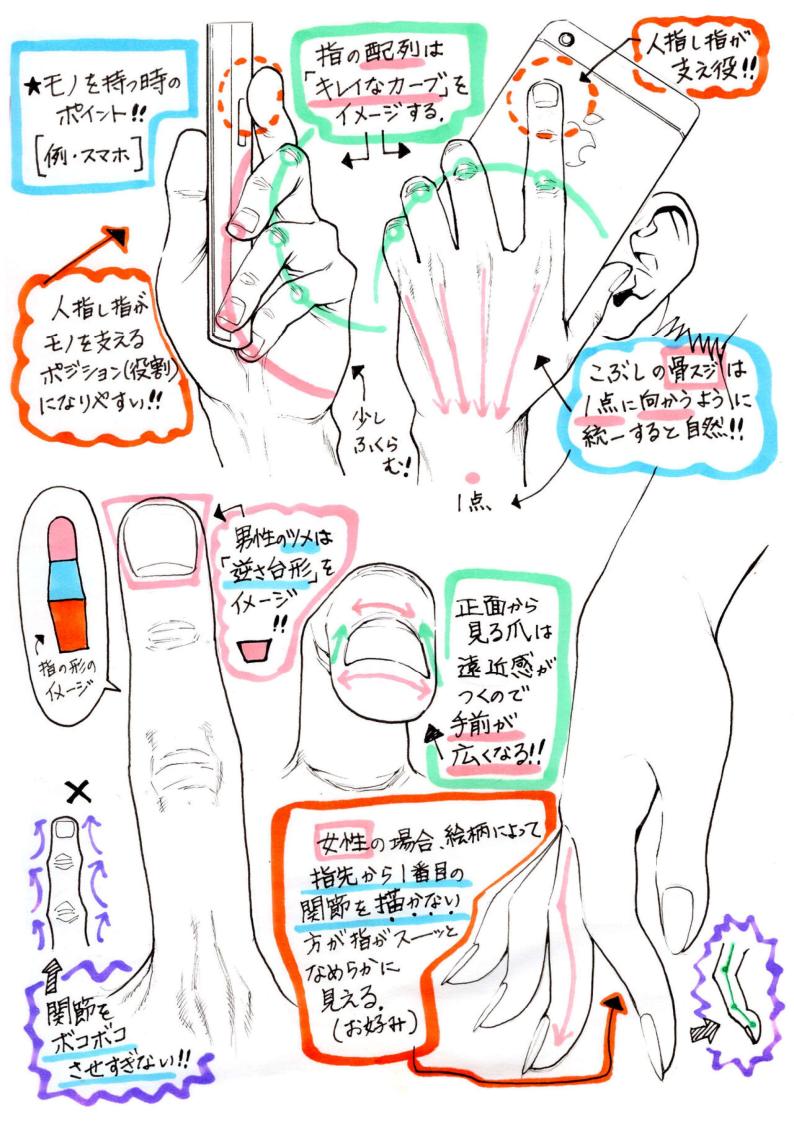


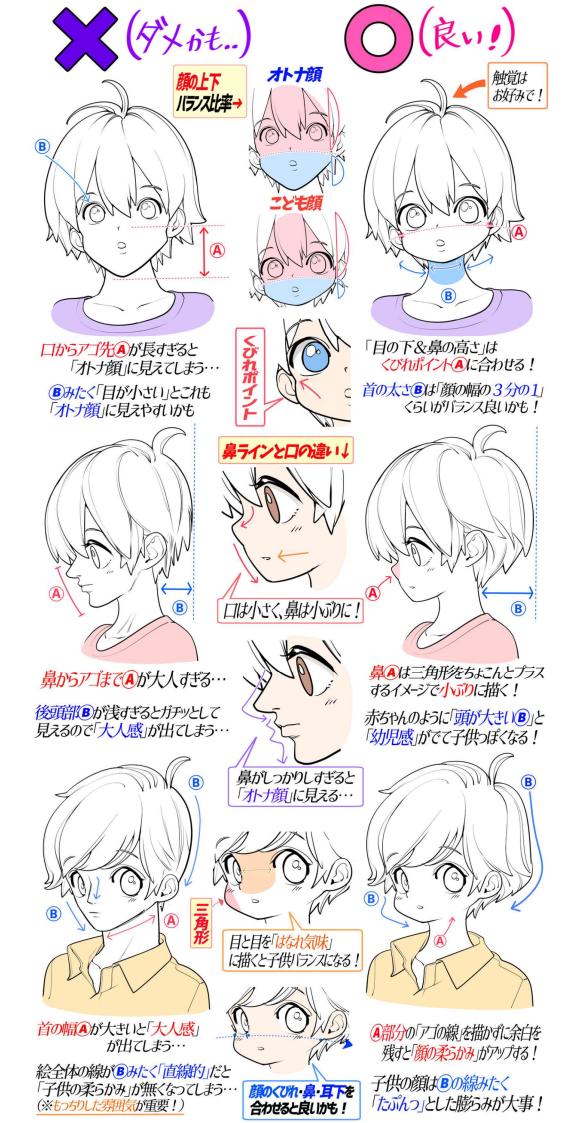
- ① 肩ライン Aが真横すぎて アオリ (下から見上げる視点)に見えない…
- ② 下から視点なのにえりの裏圏が 見えるのは不自然かも…
- ①アオリ(下から見上げる視点)ではAみたく 下へ広がるイメージに描くと自然かも8
- ②肩ラインBはでなで肩に見えると自然がもり
- ③ボタンは⑥みたく少しだ円形だと良いがも8

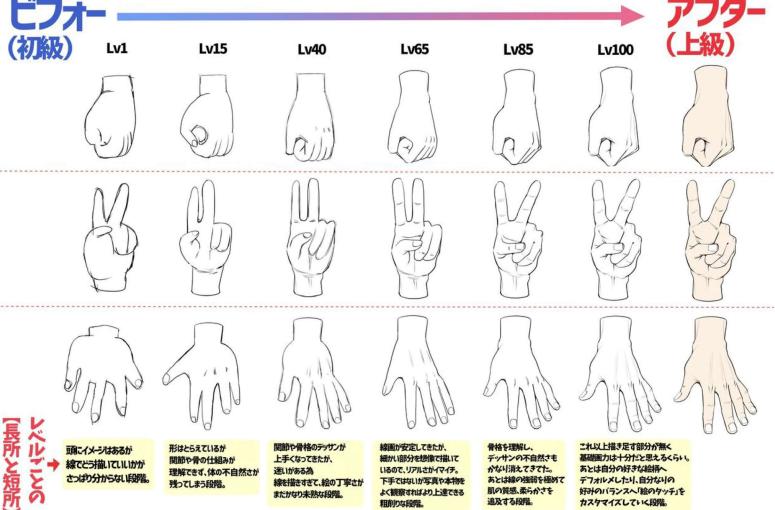


- ① Aのようなボタンの猫き方では シャツの重なりが分からない...
- ② Bの奥側のえりが 手前のえりと 高さがちがうし、くっつけで感で不自然…
- ① えりAは手前と奥でしっかり高さを合めせよう8
- ②横からのB(シャツ重なりやボタン部)は 生地が重なれる感、そ出そう8 (※ボタンはあまり見えなくてもよい8) 横から見るボタンマ







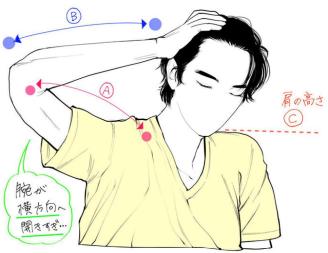


粗削りな段階。

追及する段階。



- ①腕のが外側へ開いてしまっている...
- ②両手Bが指を全部見せようとして 変がも…(あとなちの手の高さがバラバラ…)
- ①手前の腕(日は内側へ「くの字」に8
- ②左右の手の高さ图とひじの高さ〇 そろゃんと合わせる8



- ①首からヒジロラインが長すぎるかも... ●ラインが長いと Bラインも長くなる...
- ②肩〇の高さが上すぎるかも...



- ①腕からワキ腹のAラインはまっすごと
- ② 肩ラインBは上げた腕でから 右下へ下がるようにナナメラインに

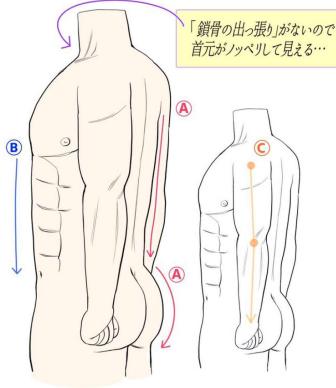
になるイメージで8

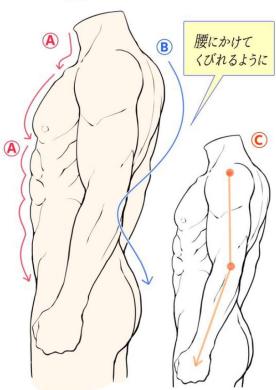


しまった・・・



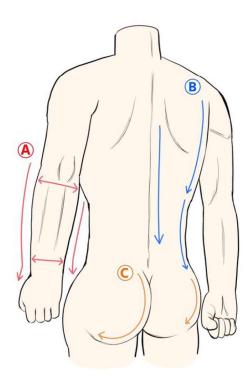


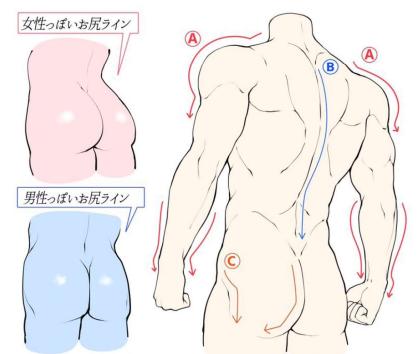




背中ラインAがまっすぐすぎて不自然なうえに お尻Aがプリッとしすぎると女性的な絵に見えてしまう… お腹ラインBが直線すぎて「腹筋の立体感」が無い… 腕の軸Cが「まっすぐ」すぎて不自然かも… 胸筋・腹筋ラインAは「筋肉のふくらみ」を意識して描くこと!

背中からお尻ライン®は「S字」っぽくカーブさせると 立ちの姿勢がカッコよく、背中の筋肉も発達して見える! 腕の中心軸ではひじ下から「くの字」に少し曲げて描くと 「マッチョ感も映え、自然な立ち姿」に見えやすい!





(Aみたく「ひじ下と手首の太さ」に差が無さすぎると腕のくびれが弱く「短い腕」に見えてしまう…

体のライン®は「筋肉の細かな盛りあがり」が描かれてなく 線が単調なので「筋肉の少ない痩せた体」に見えてしまう…

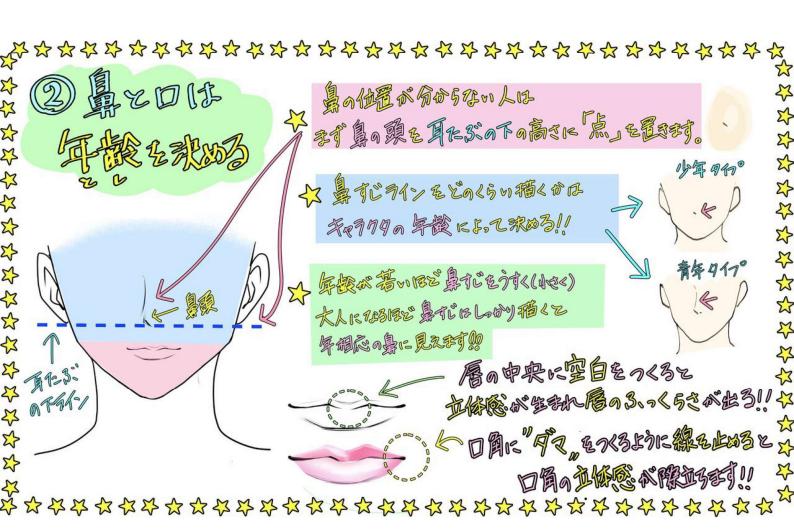
©のお尻は「丸み」が強すぎて女性っぽいお尻に見える…

肩ラインAは外側へもり上がるように、手首はギュッとくびれるように 「筋肉が膨れる部分」と「くびれる部分」のメリハリが大切!

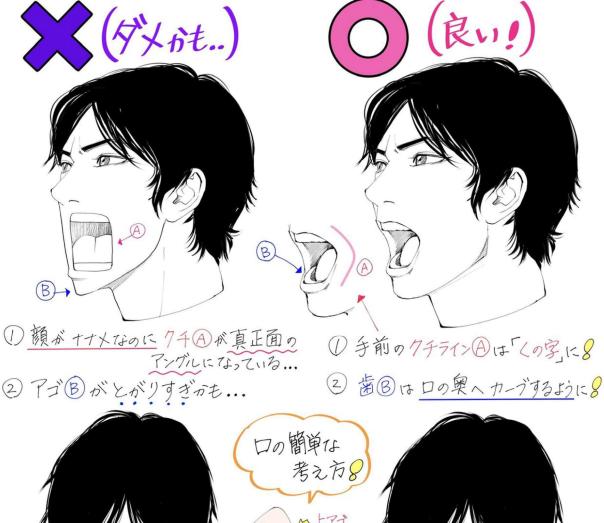
背中の中心軸Bは「ゆるいS字」っぽいカーブで描く!

男性のお尻はCみたく「くぼみ」を描いたり、カクっとした「筋肉の硬さと厚み」表現すると男性っぽく見える!











② 上から見下す構図なので、アゴヤロが 下に行くほど細くなるほうが良いかもる

長く見える8 ②遠近感により、アゴラインのは



①歯や舌の見え方の奥行きが弱い… (立体感がないのでノッペソ)

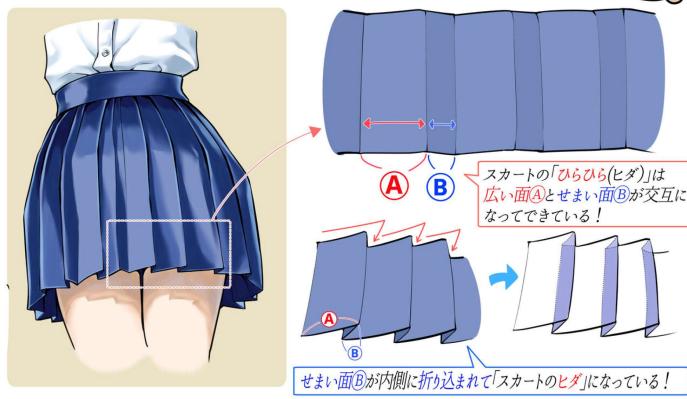
②口の横がりのがまっすぐすぎるがも

①上の歯田の裏側が見るると 立体感がアッフ》

②图の口角ラインは「くの字」に多

スカートのひらひらは「広い面」と「せまい面」でできている!

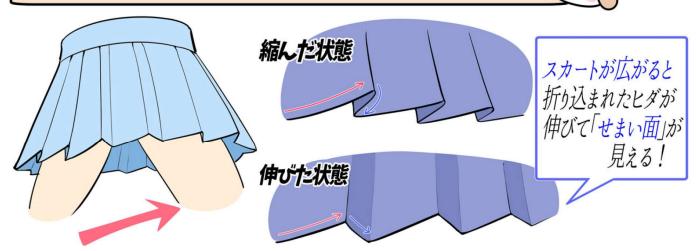




スカートのヒダは1周しながらジグザグに折り重なっている



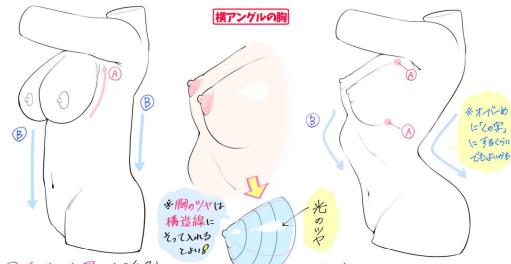
足を開いたりするとひらひらが伸びる!





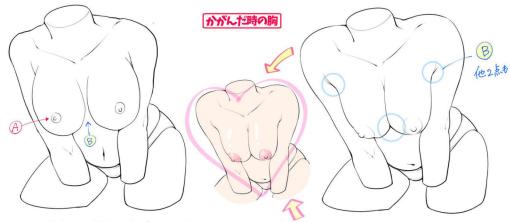


- ①肩の角度(A)が下がると男性っぽいた...
- ②乳房の始移位置图が少し高いかも…
- ③腰の幅でがせまいと男性っぱいかも
- ① 両乳房の外側ラインの風部分に わきもろゃんと猫=う8
- ② 肩幅图と腰幅〇を同じくらり8
- ③ へそと腰のくびれをつなぐと正三角形を

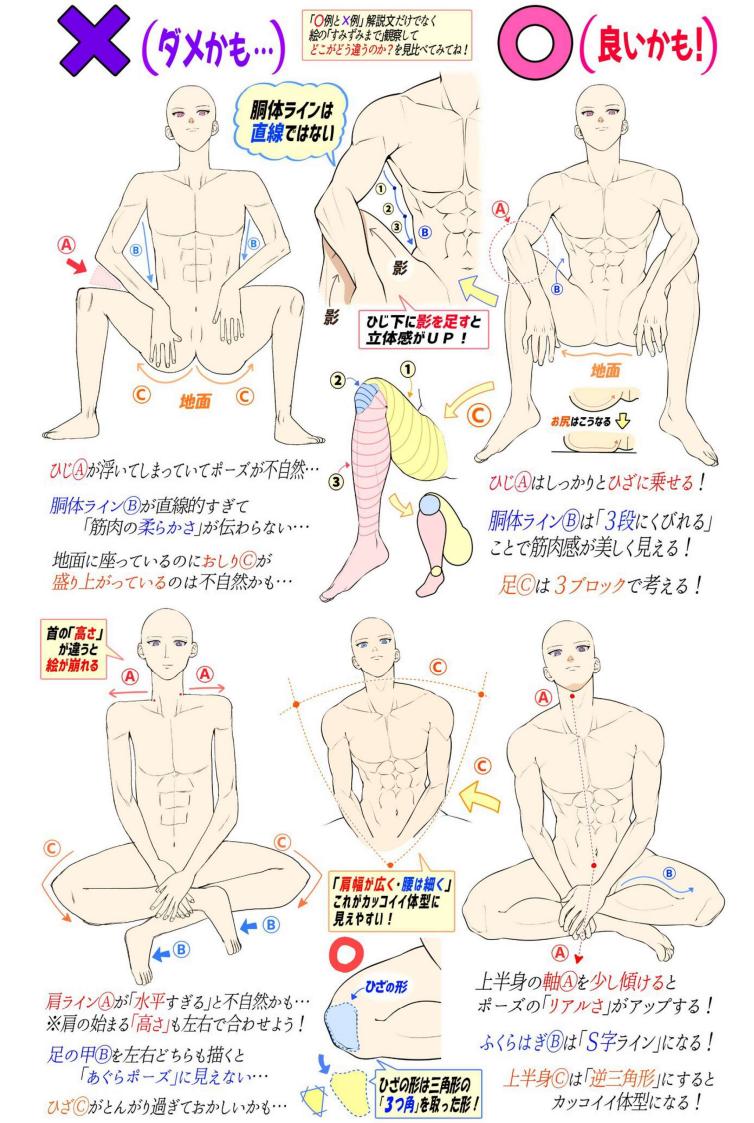


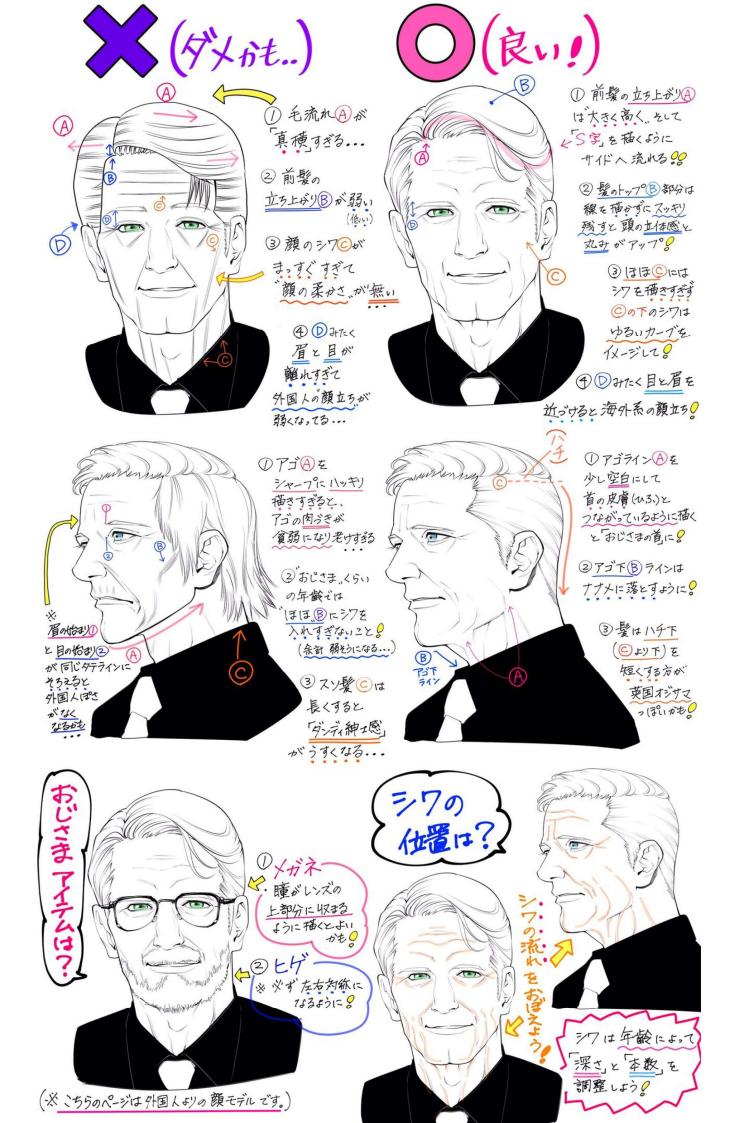
- ① 乳首の位置が不自然…

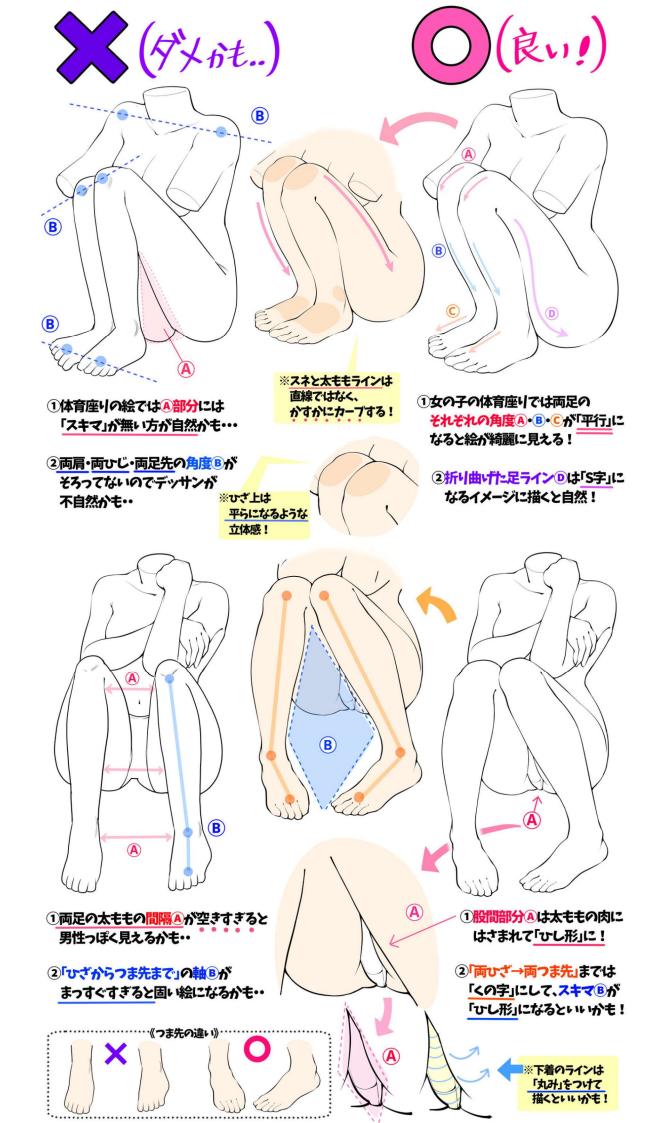
 名 (A) 部分の線が上まで描きすぎかも…
- ②体のライン圏がますくずぎると 女性がく見えないかも…
- ①乳輪のりんかくはうすく描き、 乳房の線は倒部分で止める8
- ②胸下圏はあばら骨がある似ージで、 ての字」に8

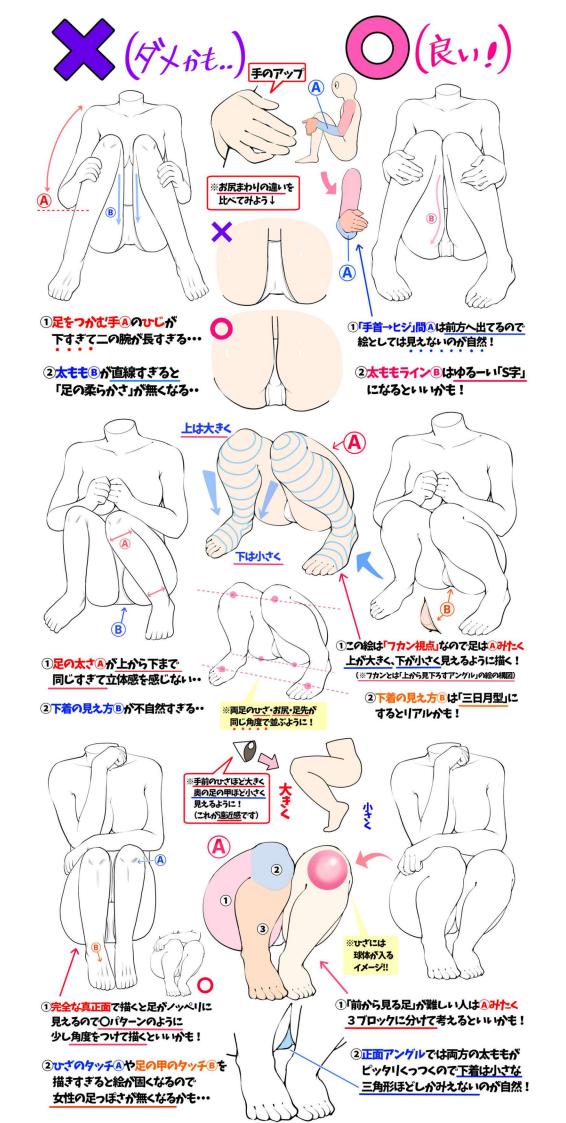


- ①下にかがむと胸も下へ向くので 乳首のはもっと下の方が自然がも...
- ②面ウデで乳房が圧迫されるポースでなって、スキマ圏が空くと不自然かも…
- の前がみポース"では体のラルエットが"ハート型」になるイメージだとよいかも8
- ②胸下の線やワキ線電部の線画を ためになじませると立体®アップタ

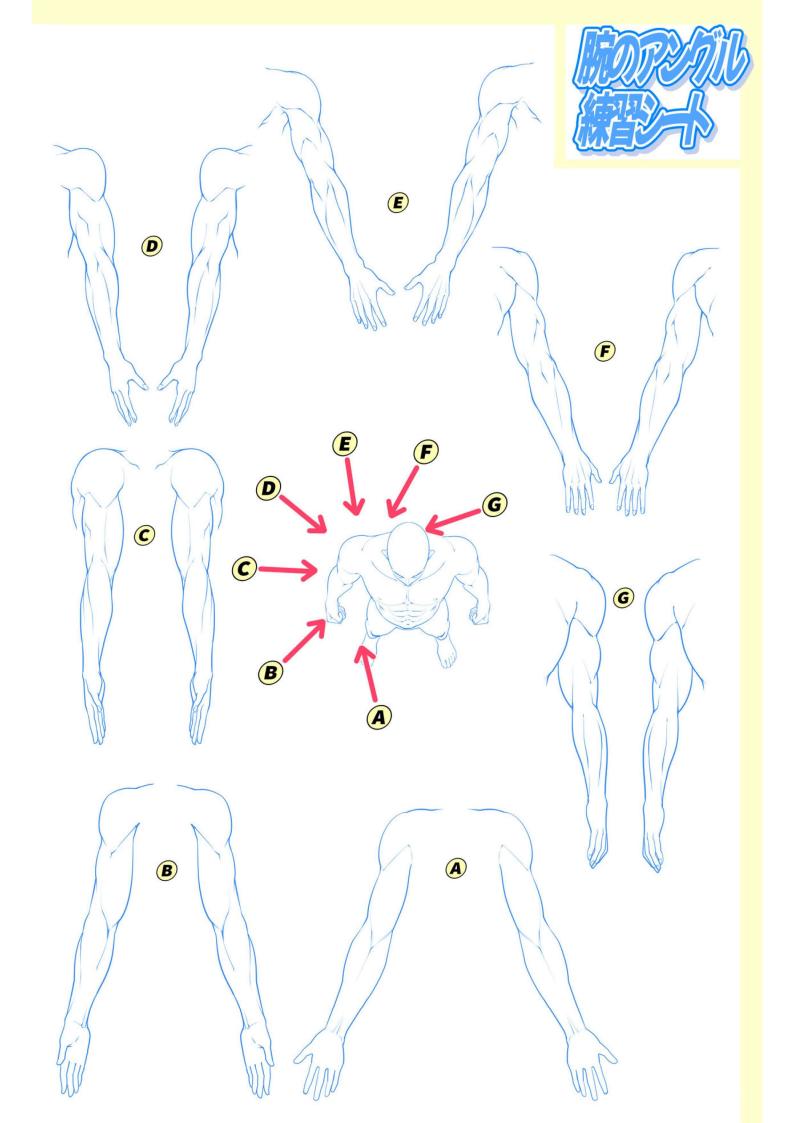


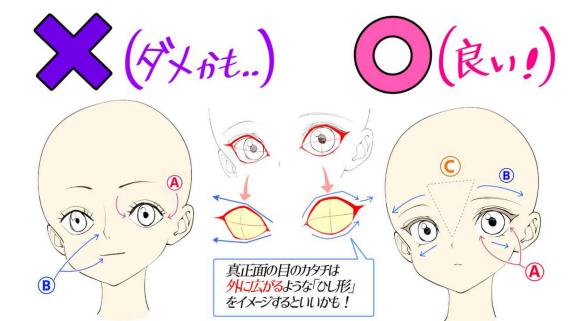












目の線画の<mark>A部分</mark>をくっつけすぎると 目がシッペリレやすいので注意・・・

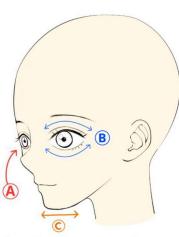
鼻と口®を大きく描きすぎると顔が 男性つぱく(男性寄り)にみえやすいかも・・



まずれの間で部分は線を描かない方が目の立体感がアップ!

両目と両眉で多を「ハの字」に垂れさせると表情が可愛く女の子っぱくなる!

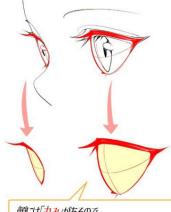
「部分に三角スペースが入ると顔のバランスが良くなる!



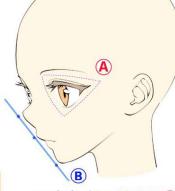
奥の目では全部見えすぎてて不自然かも… (目頭部分は鼻に隠れるように描くと良いかも)

ナナメ角度の顔では目®が「アーモイ・形」に 見えるとノッペリ見えて不自然かも・・・

あごうインでが平らすぎると男つぽく見える…



顔には「<mark>丸み</mark>」があるので ナナメ角度ではひし形え三<mark>角形っぱ</mark>く見える!

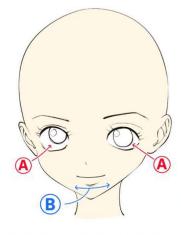


ナナメ角度の顔では<mark>目のカタチ係</mark>は 「三角形シルエット」に見えると自然!

鼻先~唇~アゴ先のライン®を「まつすぐ」に描くと「口元が綺麗な顔」に見える!

目の中の「瞳の形で」も三角形っぱくするとさらに「自然な目」に見えて良いかも!

A



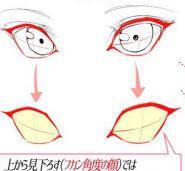
白目の面積

が左右でバラバラだと

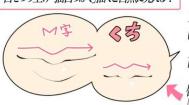
「目の焦点」が不自然に見える・・・

(※瞳の位置や高さは左右で合わせよう!)

口の横幅Bが広いと「美少女感」よりも「男の子っぽさ」が勝ってしまうかも…



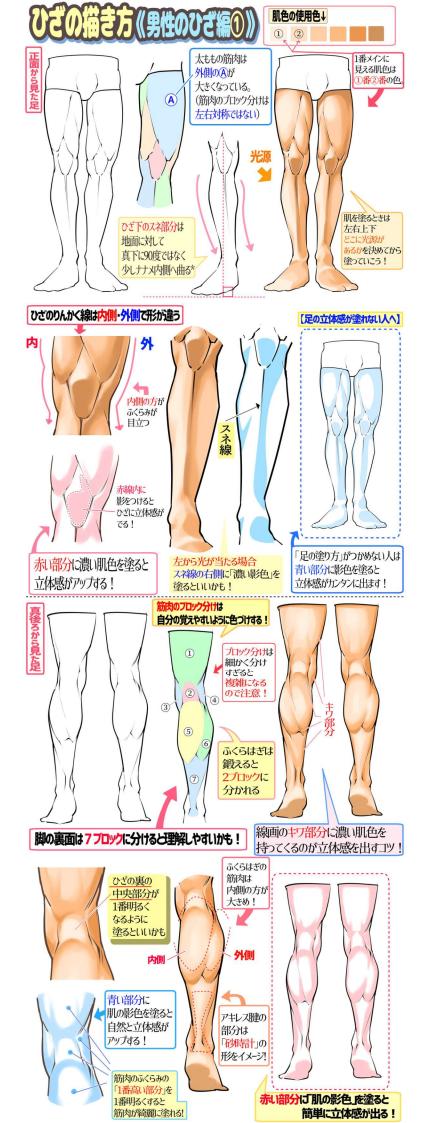
上から見下ろす(<mark>フカン角度の顔</mark>)では 目をつり上げ7猫目っぽく」描くと自然に見える!

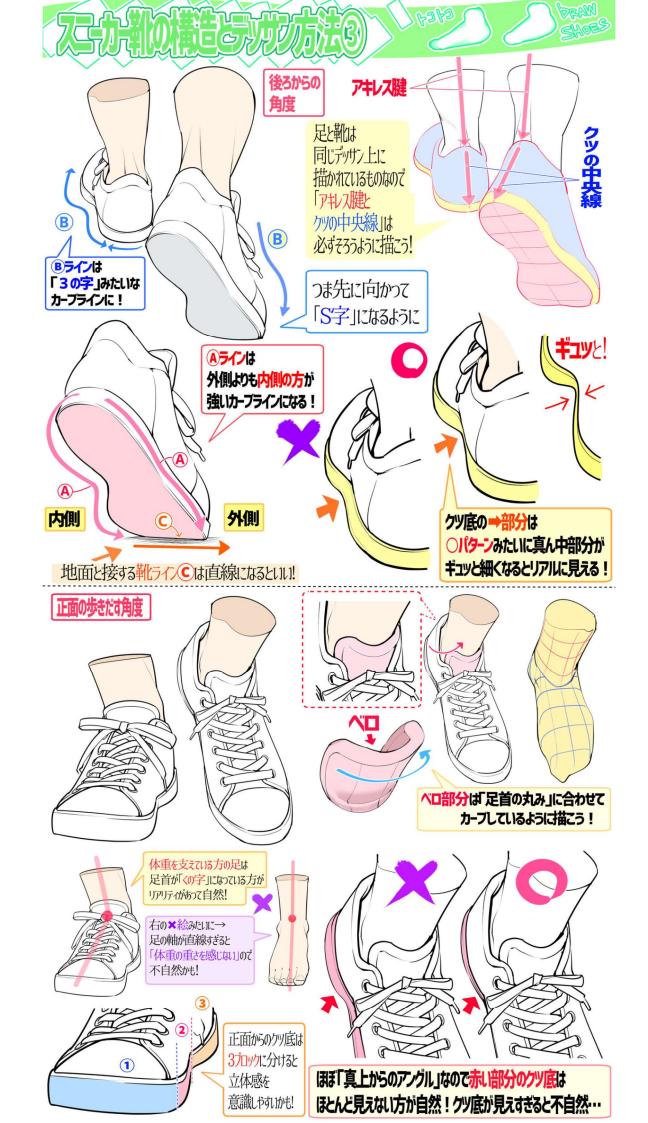


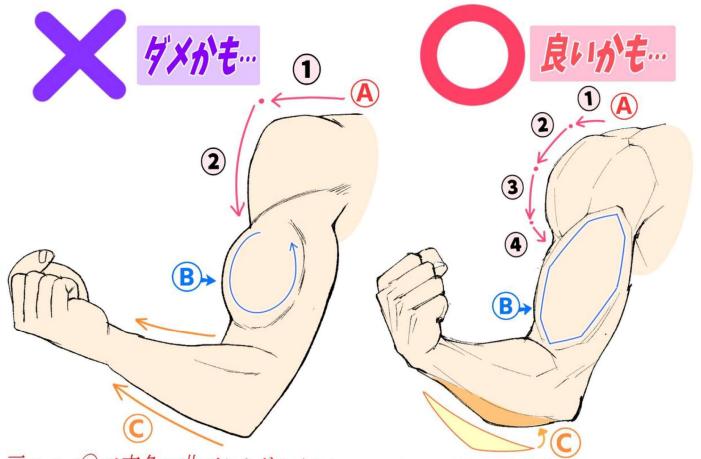
フカン角度の顔では「<mark>耳と目」をカーブライン(4)</mark> に合わせるとデッサンが良くなる!

可愛い女の子の口はBみたく横幅をせまく描く!

唇の線画は「M字型」に描くことで 「ぷこっとした柔らかさ」がでて顔も可愛く見える!

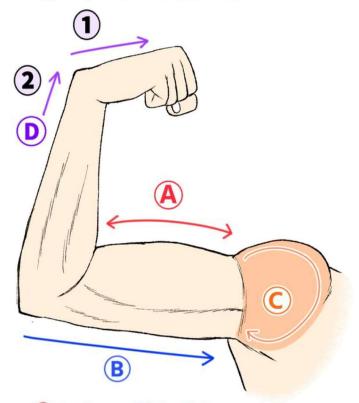






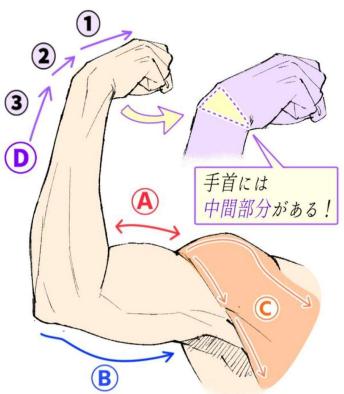
肩ラインAが直角に曲がりすぎかも… 上腕二頭筋Bがまん丸過ぎる… 腕ラインCが直線すぎる…

肩ラインAは「4段変化」に描くと自然かも! 二頭筋Bは八角形っぽいイメージで! C部分には三角形の筋肉がある感じ!



Aラインが長すぎるかも…

腕の下ライン®が直線すぎて筋肉感が弱い… 肩の筋肉©がまん丸過ぎるかも… 手首®が直角に曲がりすぎて不自然かも…



④ラインは筋肉が縮まって短くなる!
 ⑤ラインは筋肉が少し盛り上がるように描く!
 肩の筋肉では胸の筋肉とつながっているイメージ!
 手首のは「3段変化」で曲がるように描くと自然!



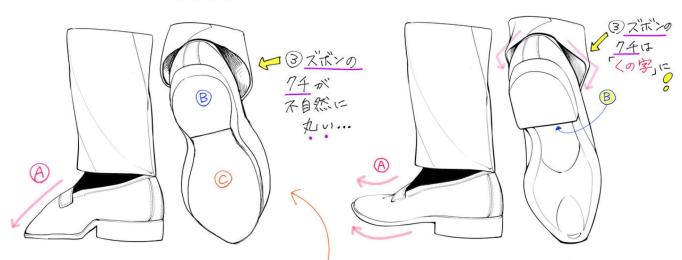
(良い!)



- ② クツの入り口(A)が丸すぎる...
- ③つま先過が大きくるくらみすぎ・・・
- ② <u>入り口A</u>は面サイドが <u>くの字</u>になる。
- ③つま先後は気みより「とんがり、型に8



- ① 足の甲ラインAと足の底ラインBが ・・まっすぐ、すぎる・・・
- ② 足の入り口でが横に残いかも・・・
- ②甲ライン回は3段階に分けると包ょるも8
- ③底ラインりは真ん中でくびれ、るように8



- ①つま先のが下へ落うすぎかも・・・
- ②足のウラ图と©のソールの高さ」に立体感の差が無い...
- ○つま先日は少し上へ、そろ、ようにと
- ②足のウラの線圏をなく描くと



- ① 4本指Aの指の曲がり方が同じすぎて 持万方が不自然がも…
- ②腕ライン圏が高すざてポーズに選和感がある…
- ③面肩の高さでが左右で同じすざるかも…
- ①スマかを持つ手面はタテに持る、 3年指Bはそれぞれスキマを空けるとよいる
- ②スマホを持つ手の方の肩のが高くなると自然を
- ③ 腕の長さのと巨が 1:1の比率だとかかも8







②指はだんだんと角度を変え

◆ 青矢印のように指をひらく8

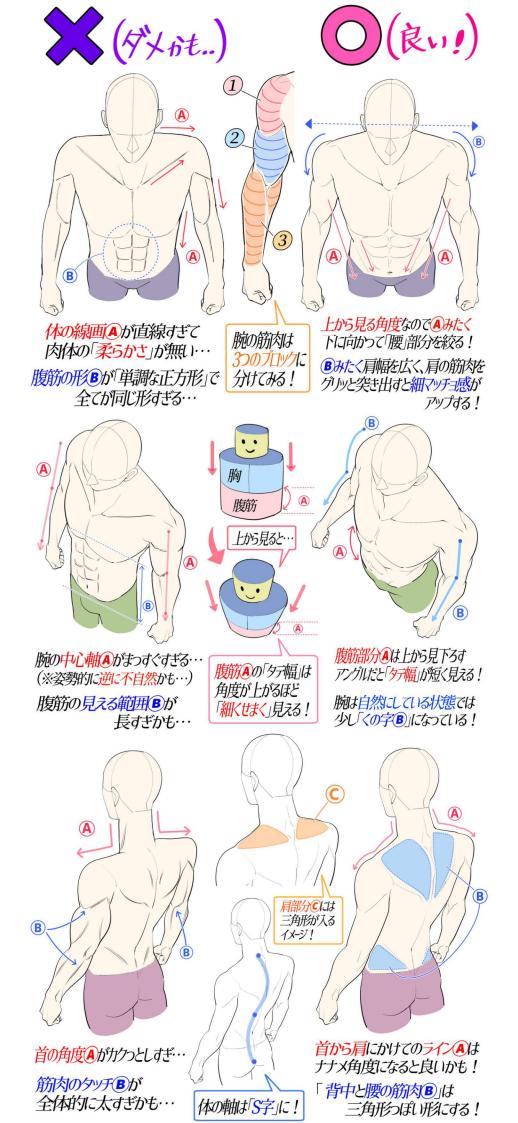
- UかじBが前方へ出すぎるとBも長くなる...
- ②スマホを持つ手はのみたくにざりすぎる手ょりも ○のように支えるように持つのが理想かも8

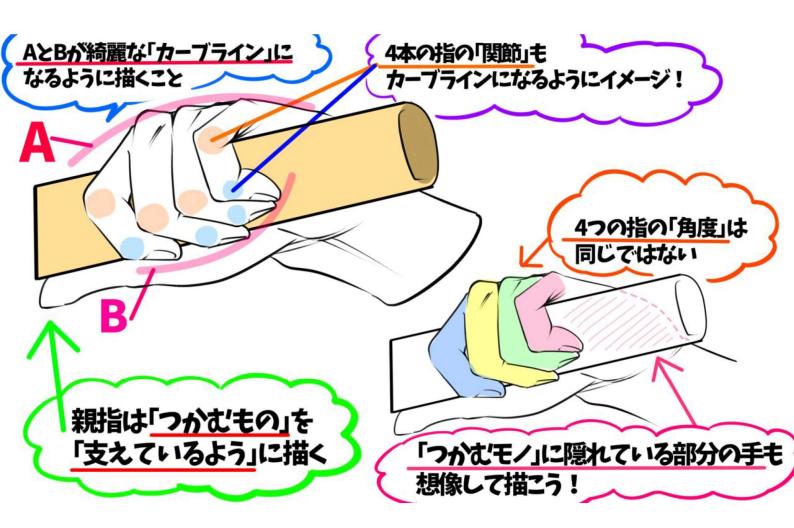
下アングルの絵に見えない...

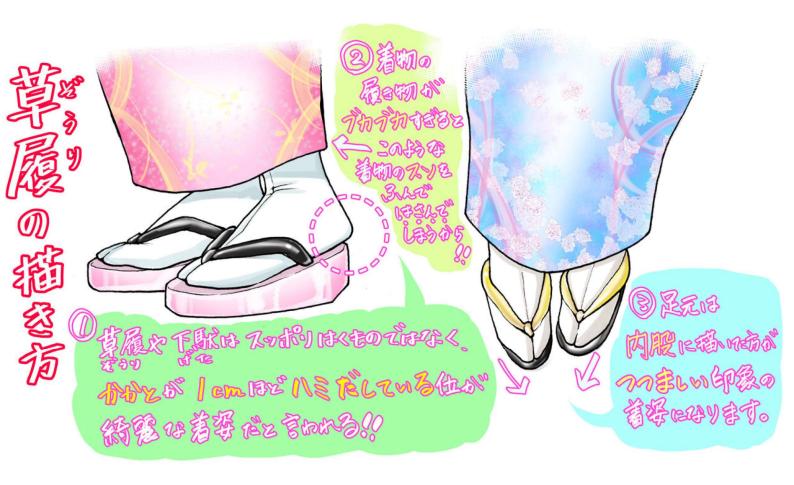
②肩圏が低すぎるとネコ背のはななるので ホーズがダサくなってしまうかも・・・

- ①腕囟は地面に90度くらいがよいかも8
- ②持つ手圆は指4本が階段状になると キレイなデッサンに見るかも





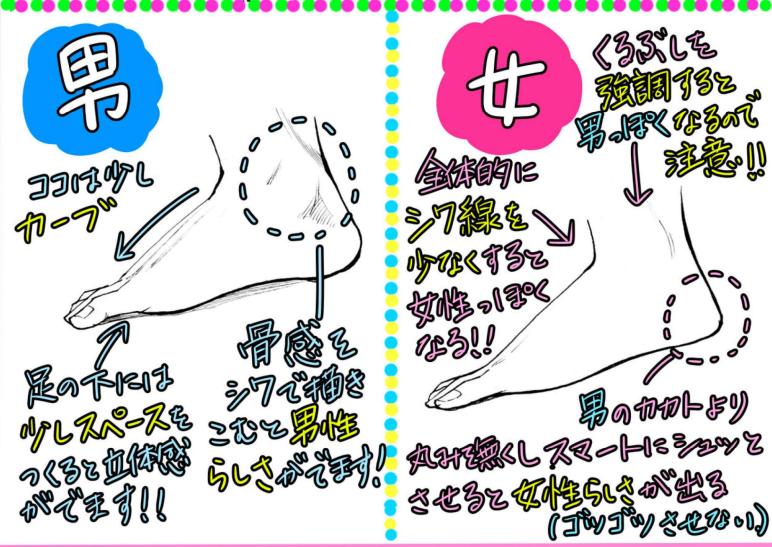


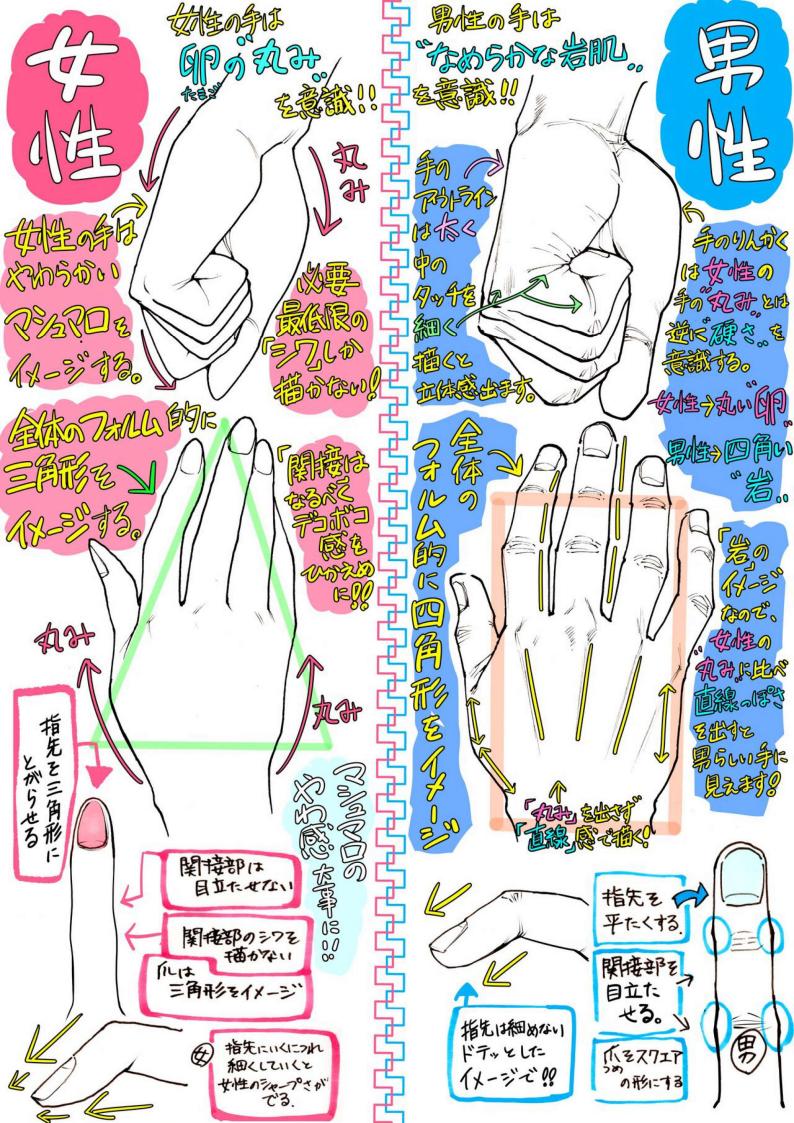


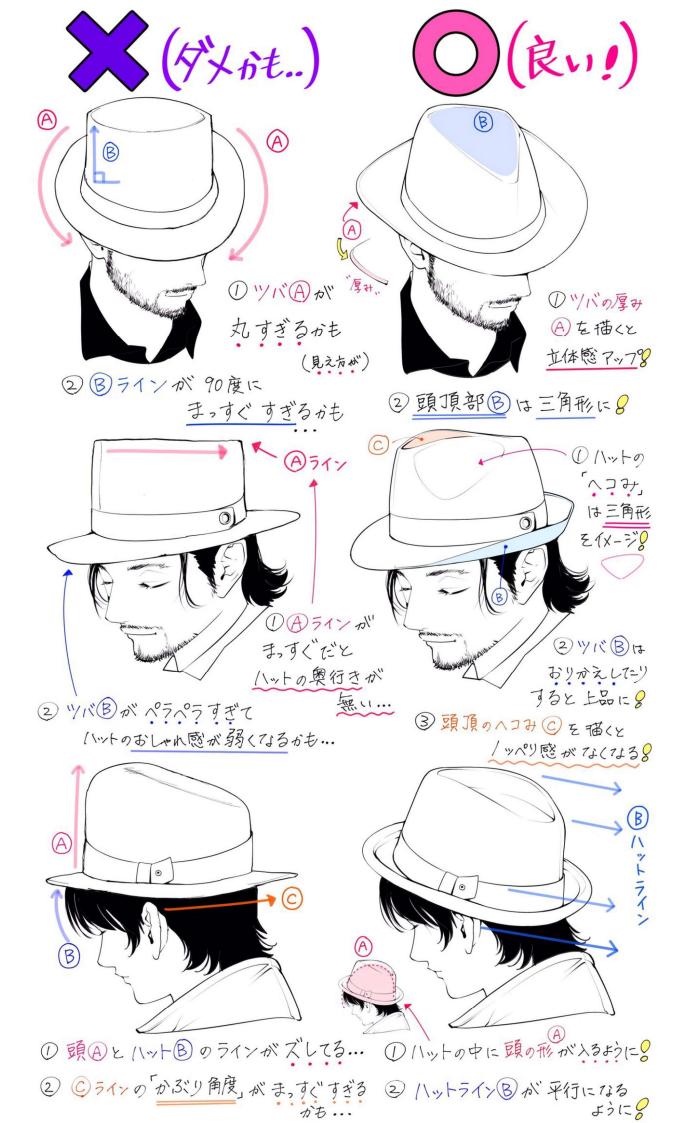


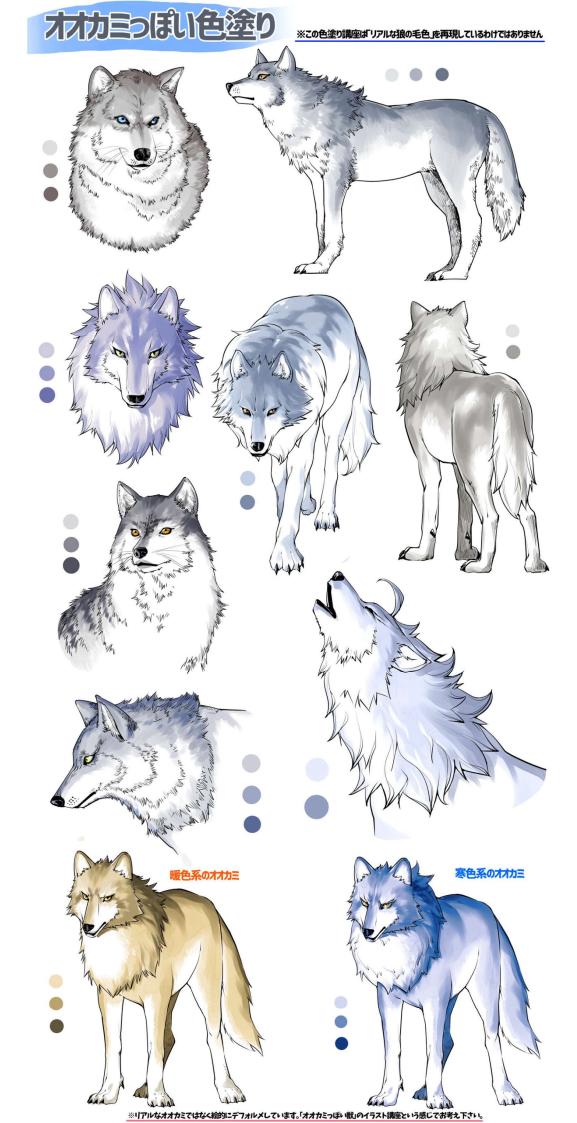


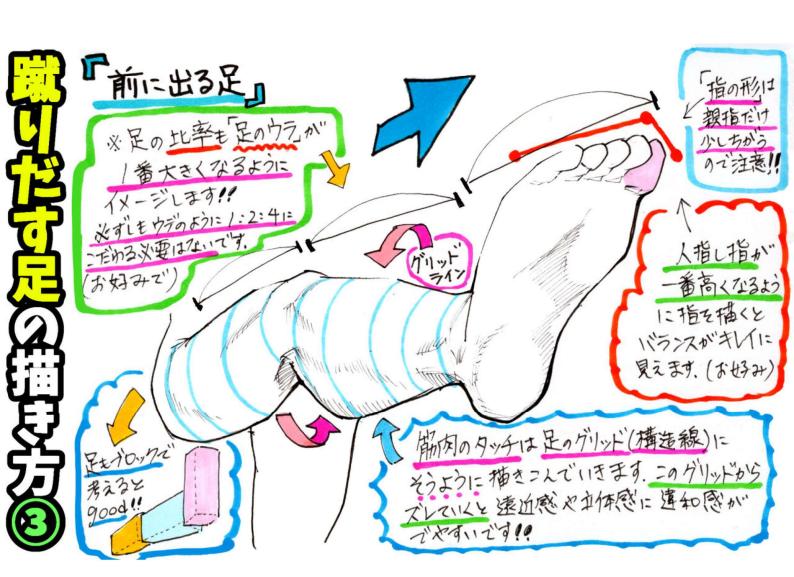


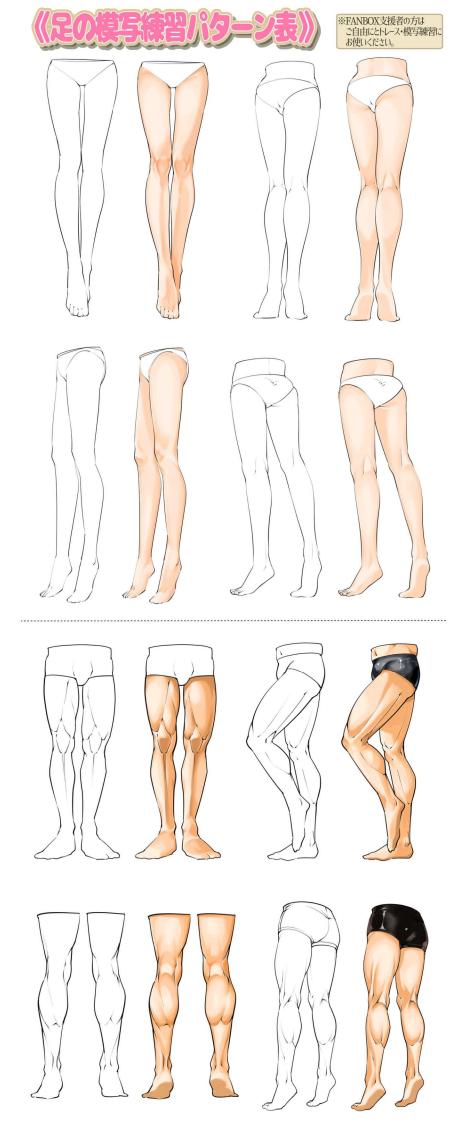


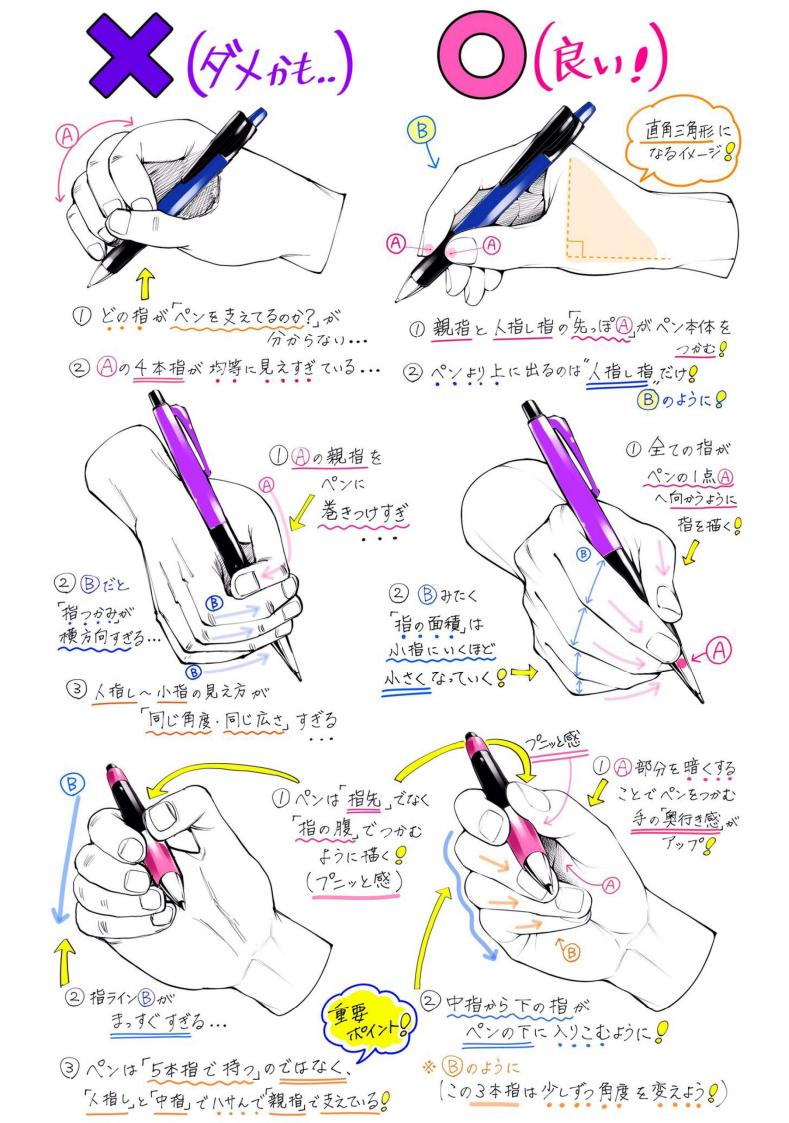






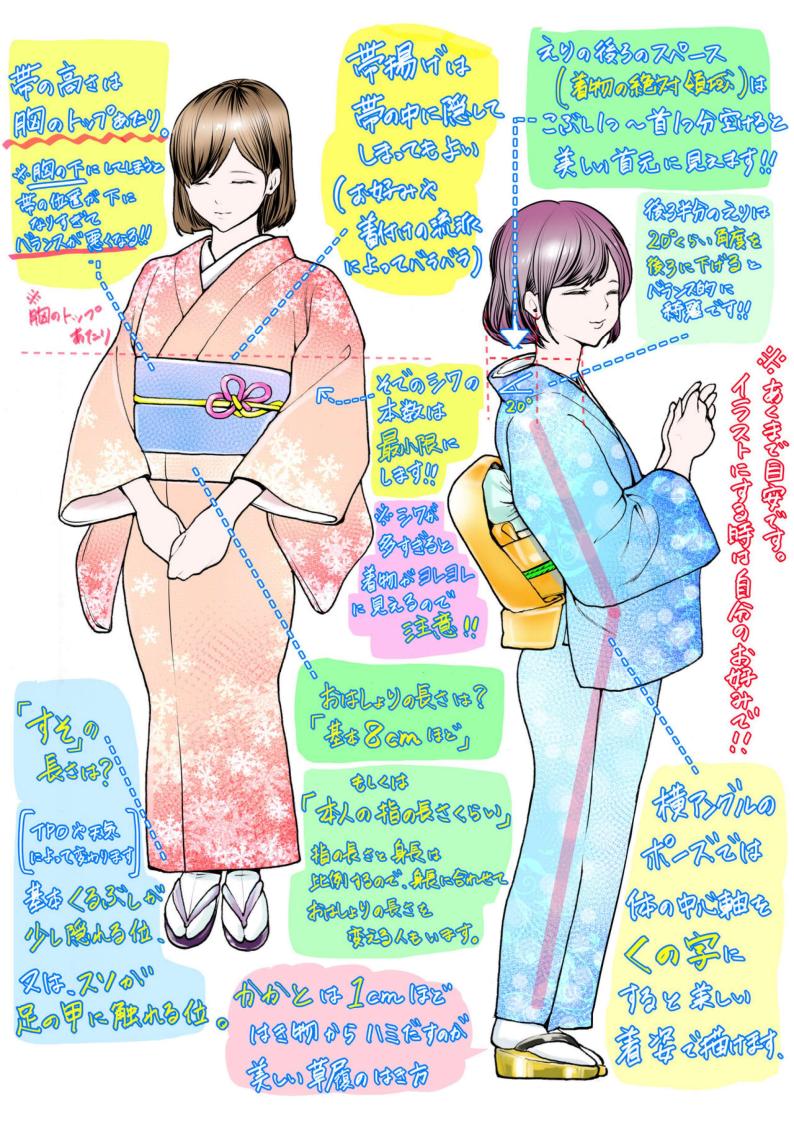








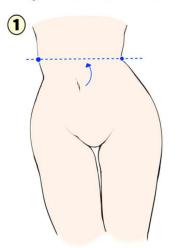






作画に使用したペンはBOOTHで販売中の「吉村拓也のしっとりペン」です。 私個人のオリジナルペンで作画には必ず愛用している描き味のエース級の1本です!

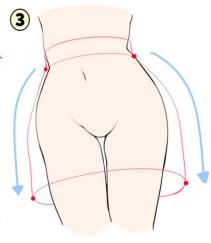
ZED=FOEEEEEE



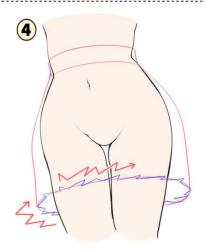
スカートの高さは「ヘンの少し上」 辺りから描くといいかも。 ※腰のくびれ部分にスカートの ベルトがくるイメージ。



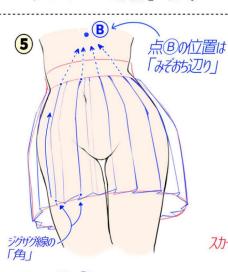
スカートの「ベルト部分」と
「<mark>すその高さ</mark>」の位置を決めて
下書きを描く。
※すそラインは「だ円形」に描く。



「ベルト」と「すそライン」を<mark>線でつないで</mark> スカートの下書き(アタリ)を描く。 ※この下書きがそのまま「絵の骨組み」に なるのでスカートの形を丁寧に描くこと!



ここからが「細かい下書き」のスタート! 工程②で描いた「すそライン」に 合わせて、太ももを1周するように スカートの「ジグザグ線」を描く。



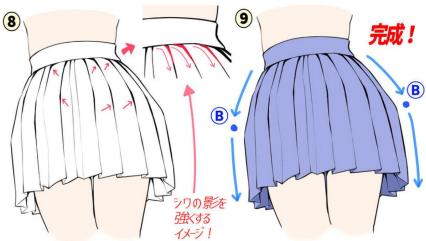
ジグザグ線の「角」とベルトラインを つなぐようにスカートの「タテしわ」を描く。 ※この「タテしわ」はB部分の点に向かって 線が集まっていくように描く!



スカートの裏面にも「タテしわ」を描く。 ※Aのひらひらの部分にも 「小さな三角の裏面」が 見えるので忘れずに描くこと!



ペン入れをするとこんな感じ! りんかく線は「しっかりと太く」 中のシワタッチは「細め」に描くと 絵の立体感がアップします! (※線の強弱を意識することが大切)



さらに立体感を出したい時は 矢印部分の「みぞを太く整える」と ひらひらの「重なっている感じ」が 出てヒダの立体感がアップします!

線画の完成!

※お尻が1番張っている®部分で スカートのりんかく線が 「くの字」に曲がるように描くと スカートの形が綺麗に見える!

【お尻の塗り方】「オリシナル線画素材と完成手本」

※支援者様は練習目的であれば、コピー・トレースご自由にお使いください。





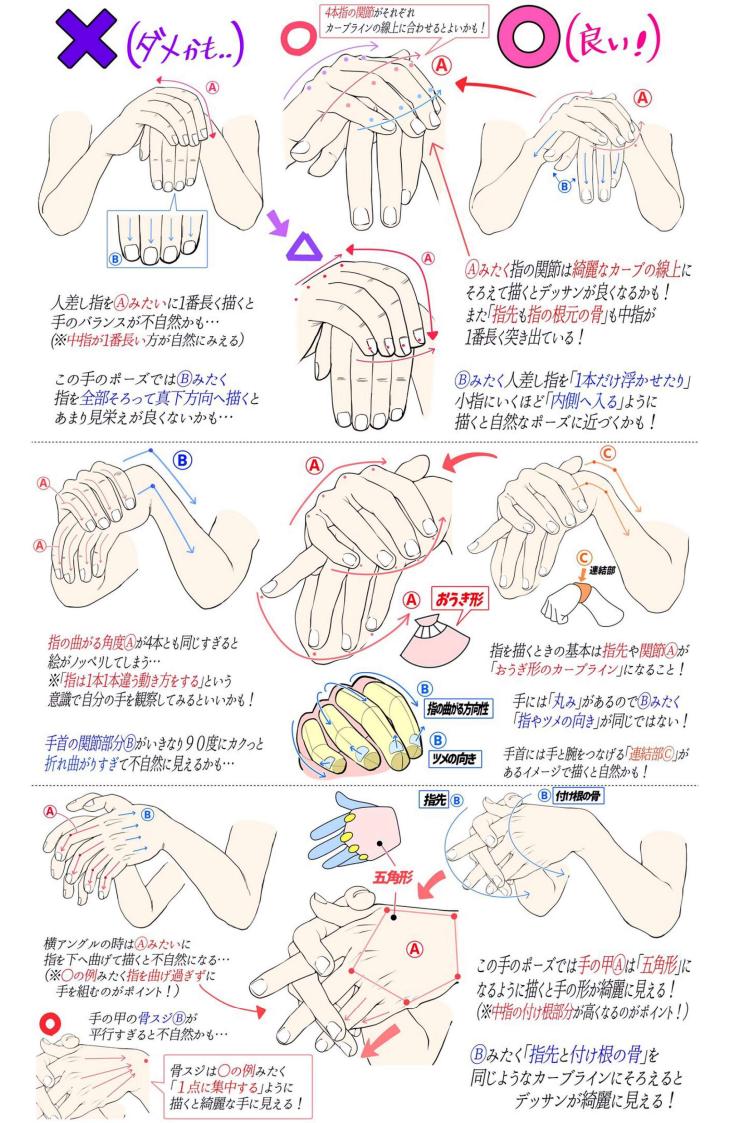


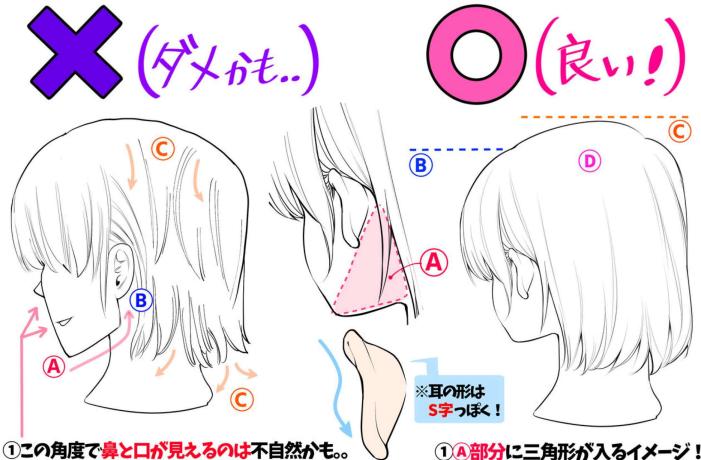
「私の色塗り完成図」はどちら





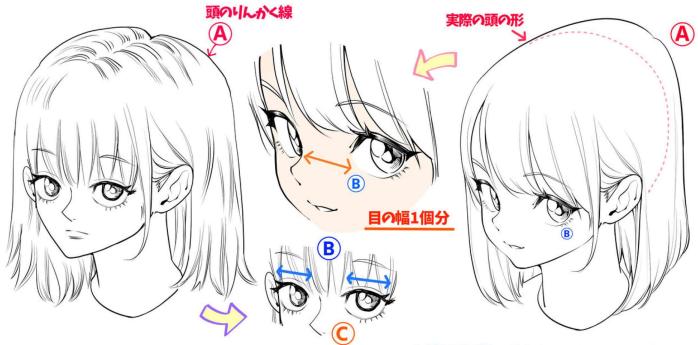




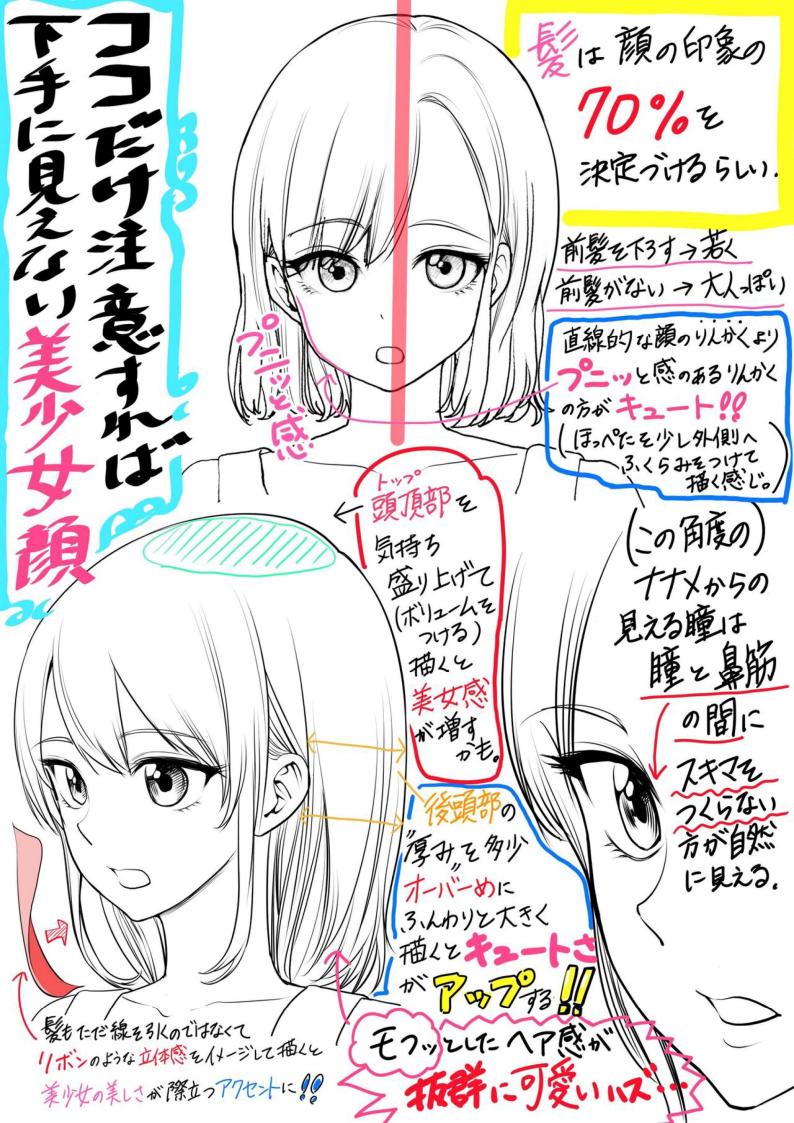


- ②アゴAから耳Bまでを線でつなげると 顔がカクカクして固い絵になってしまう。。
- ③髪のタッチでが方向性バラバラすぎる。。

- 1A部分に三角形が入るイメージ!
- ②前頭部Bより後頭部Cの方が 「高い位置」になるといいかも!
- ③髪タッチは上部のにはあまり描かない!



- 1髪の線画が多すぎてバサバサに見える。。
- (※髪のタッチは頭の輪郭線Aより細くしよう!)
- ②左右の「目の幅B」が同じすぎると不自然。。
- ③鼻頭でがとがりすぎると女の子っぽくないかも。。
- ①後頭部Aは「実際の頭の形」よりも 少し盛り上げると綺麗なシルエットに!
- ②手前の目Bと鼻の「間隔」は 「目の幅1個分」のスキマを作ると 顔のバランスが良くみえるかも!



ZZZ=COSECUTE

※影の形や塗り方は「光の当たり方」によって変わるので この講座の解説も「1つの基本技法」としてお考え下さい。



ベースの色(1色目)は 明るすぎず、暗すぎない明度の色 を最初に全体に塗るといいかも。



スカートを<mark>3ブロック</mark>に分けて考え、 2番目のブロックAに「2色目の影」 を塗ると全体の立体感がアップする!



「スカートの裏面とひらひらの裏面」に 濃い影色をぬり重ねる。 ※特に「ひらひらの裏面」は ぬり忘れることが多いので注意!!



スカートの下半分にAのような「三角形の影」を追加する! ※この影はスカートのヒダによってできる影。



ハッキリしていた「色の境目」を ぼかし用ブラシでボンヤリとなじませる。 スカート生地の「滑らかさ」がアップする!



④のようにスカートの両サイドに 重ねるように塗る。中央部が明るくなり立体感がアップ!



手順ので塗った3色目の影を同じようにボカす! ※吉村拓也の自作クリスタブラシを

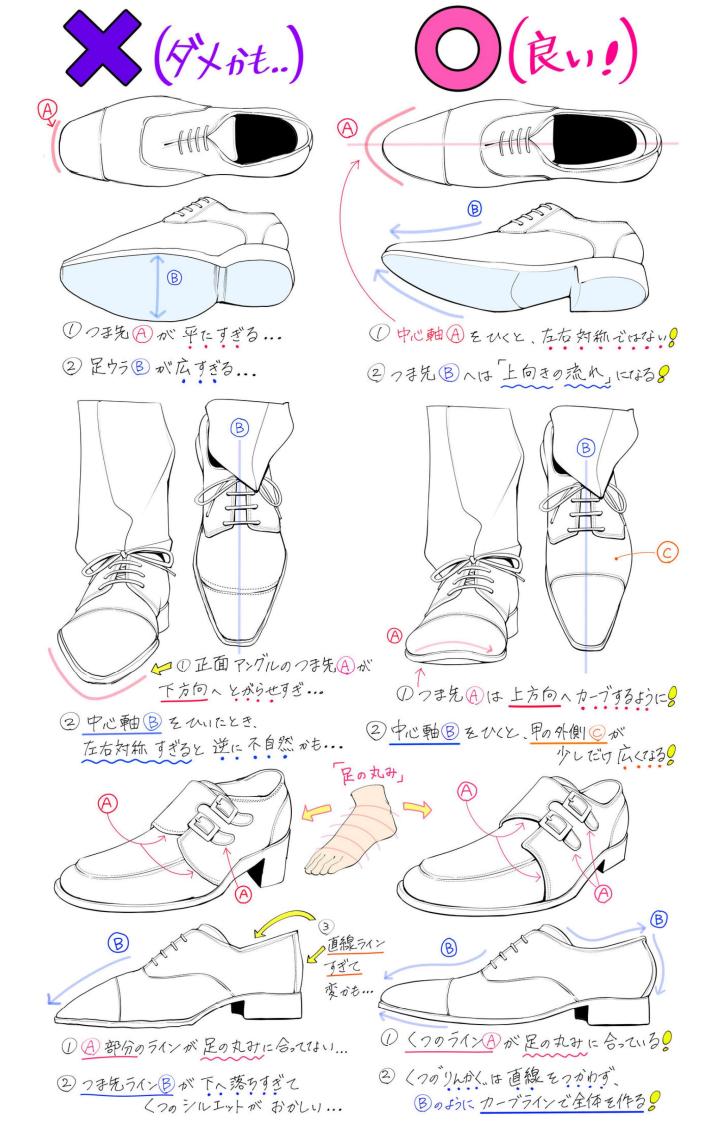
BOOTHショップで販売してます!

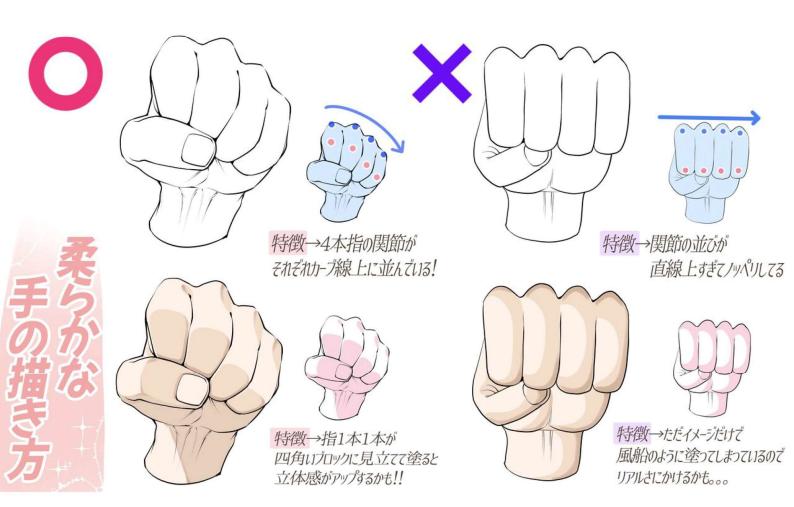


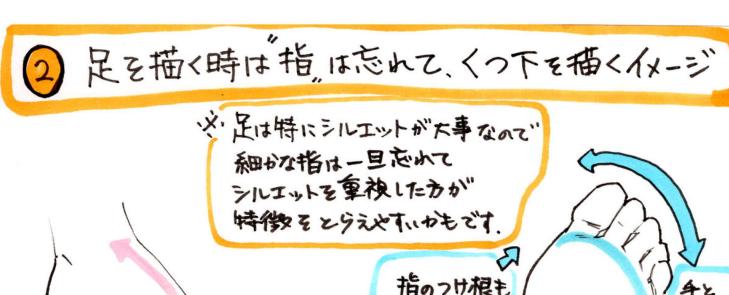
仕上げとして「かなり明るい青色」で スカートの両端部分や スカートのヒダの稜線に 「反射光」をプラスすると綺麗に見える!



太ももに「スカートの影」を塗る。 この影はスカートのギザギザ感を 意識して塗るとリアル度がアップする!







足の甲は 真、などより ろくらみをつけると リアルに、(多少) 指のつけ根も 扇形

易形をタージ

特にこういう 解の足は シルエットかで 大事!!

370ックに おけると おきをわいがも、

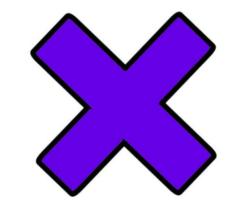
描くなーシャングングラルエットではまかく、

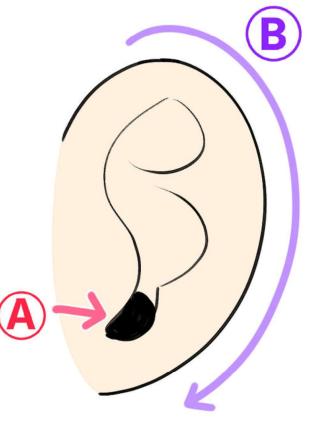
なくある 女性の立ち姿であ 足元を描く時の。

クンボイント



とうなうに ハチャッと 足をねがせて 猫(よりも つま失立ちの様に オーバーに描いたなが スラッといた 美脚に見えかない かもしれません

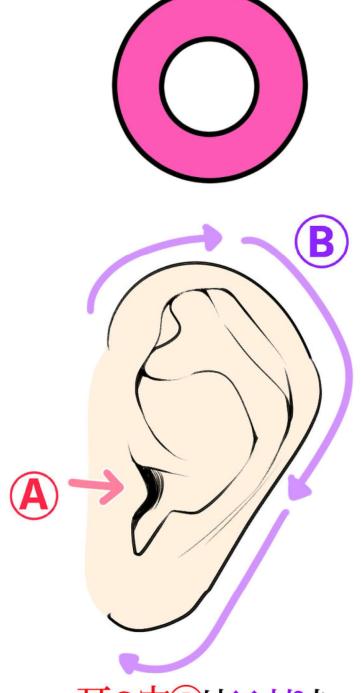






りんかく線®に 角が無さすぎる···

the outer line of the ear is too round



耳の穴(A)は×よりも 少し上部分にある ear hole is a little above

りんかく線

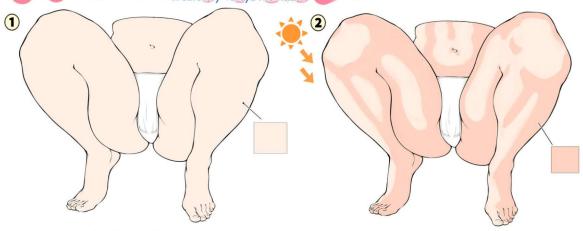
は丸みのある

三角形がいいかも!

the outline may be a rounded triangle

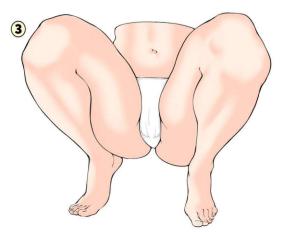
FINAL CONTROL OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

ル色→



1色目の肌色を塗る

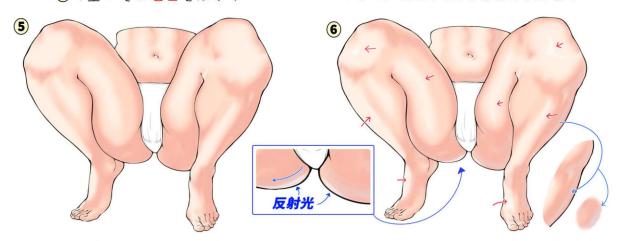
光源を左側に決めて、2色目を塗る



②で塗った2色目をぼかす



3色目は「足元や細かい部分のみ」に塗る

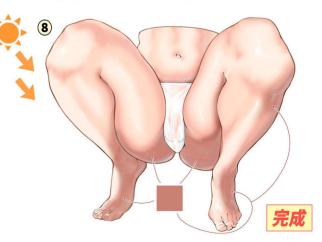


同じく「④で塗った影色」をボカす

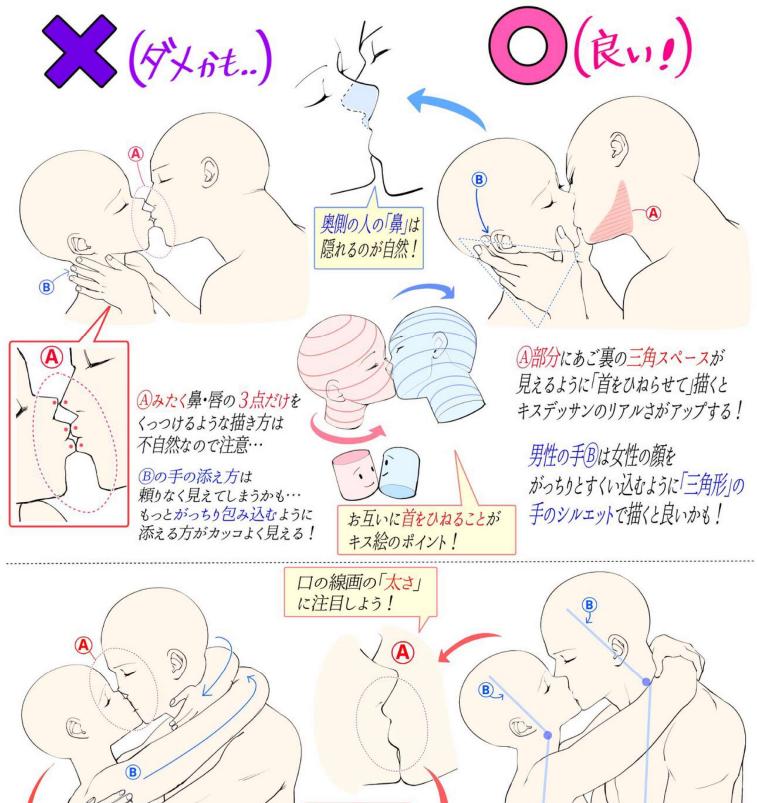
赤い部分に白いツヤ、青い部分に反射光を塗る

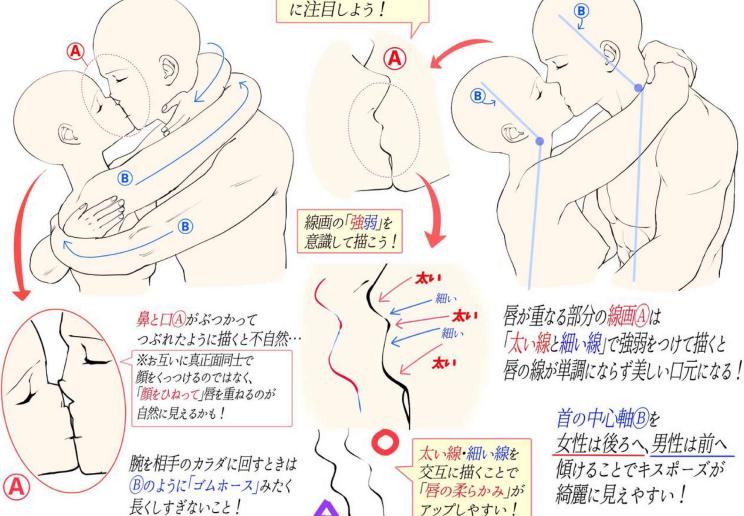


線画の色を「黒から茶色系」に変えると 絵の印象が柔らかくなじむ!



足元に「1番濃い影色」を「乗算レイヤー」で塗る







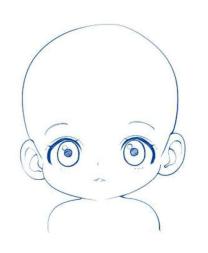


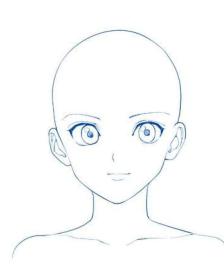




※線画の<mark>透明度</mark>を 上げてうすく透かせば 上から<u>トレース練習</u>できます。

※アナログの方は紙に口帰して 練習するのもオススメ!です

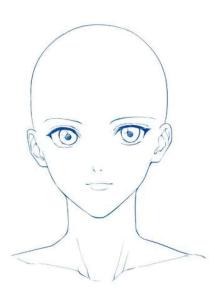






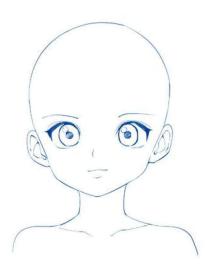


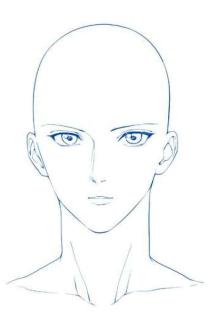




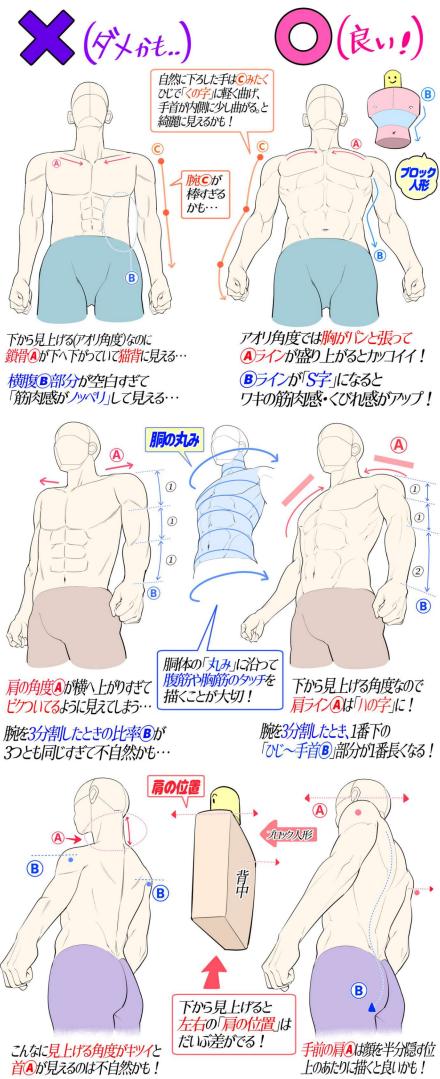






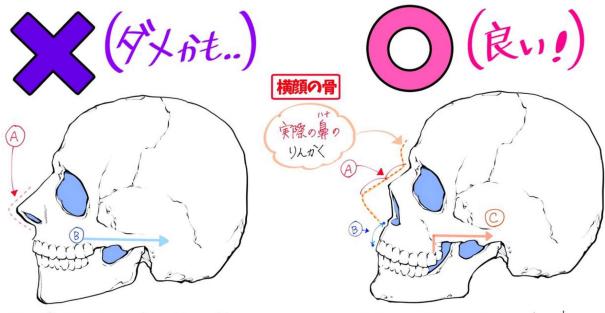




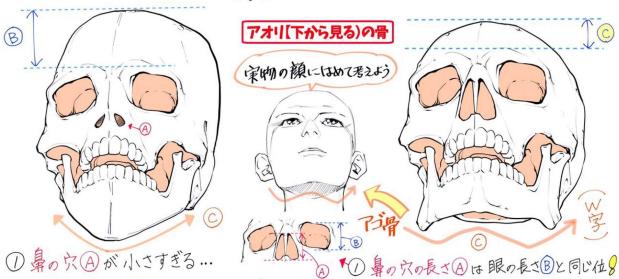


肩の高さ®が左右で「差が無さすぎ」て デッサンがおかしく見えるかも・・・ しなやかに曲げると姿勢が綺麗に見える!

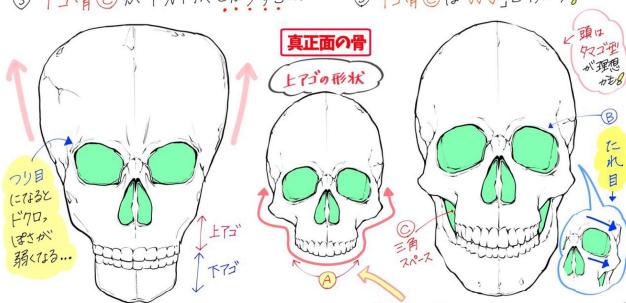




- ① 鼻骨A が鼻の頭 託骨がある…
- ②歯の骨圏から後ろが一直線すぎるがも…
- 鼻骨Aの長さは実際の鼻のユほど8
- ②鼻下圏は長く、上アゴでは「上字に8

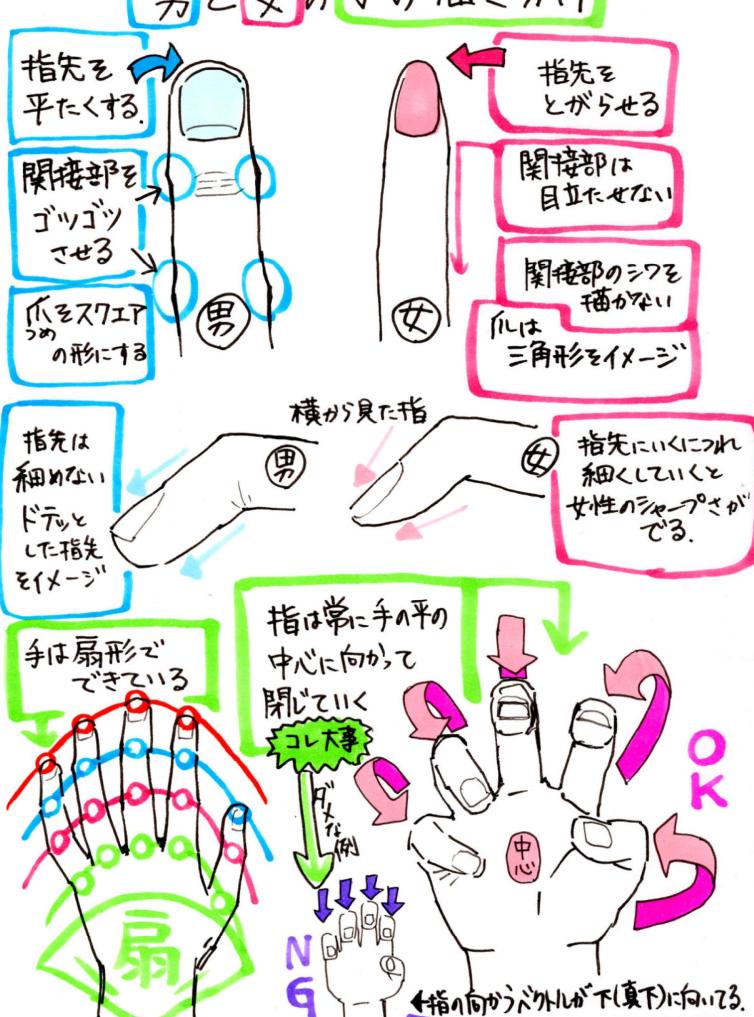


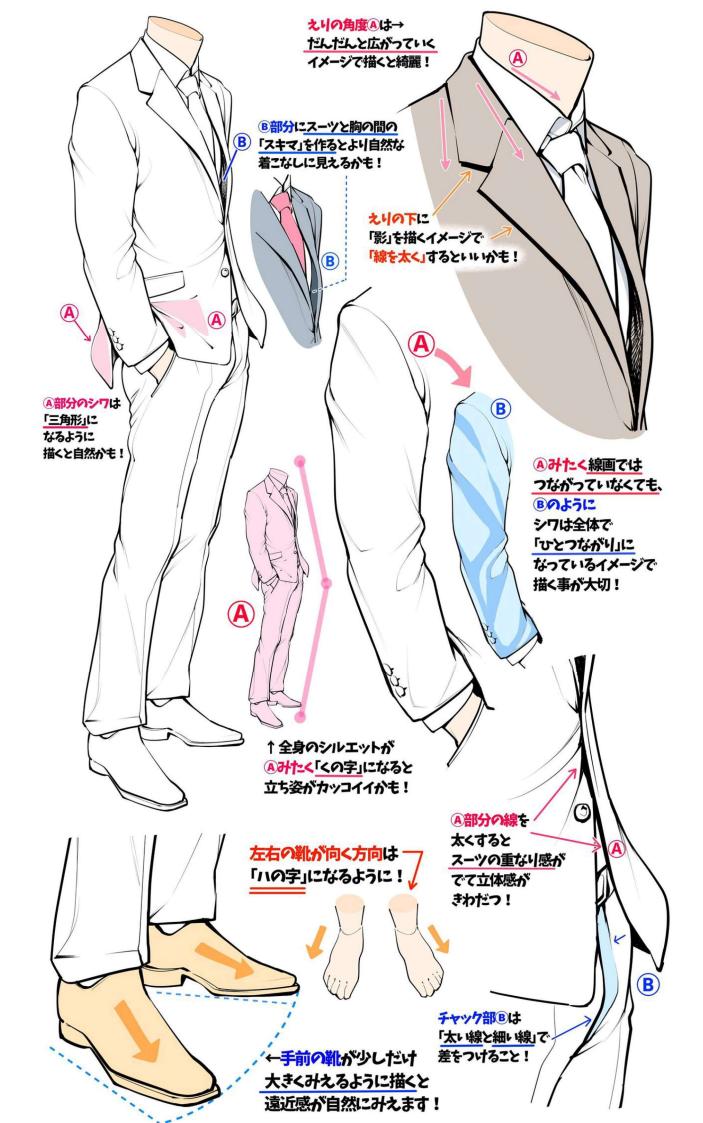
- ② アオリなので額固が長くて不自然性...
- ③アゴ骨〇が下方向へとがりすぎ…
-) りゅの穴の長さるは既の長さ固と同じ在8 ②顔©はアオリアンガルなので短く8
 - ③アゴ骨では似字」を1火ージ8

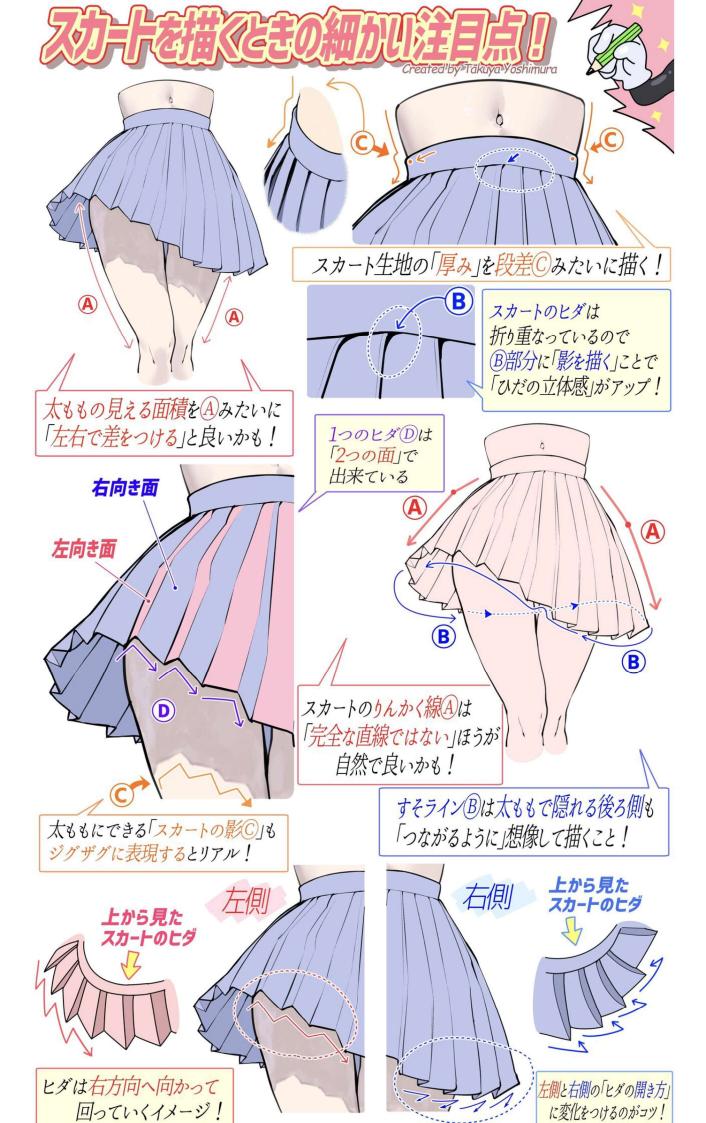


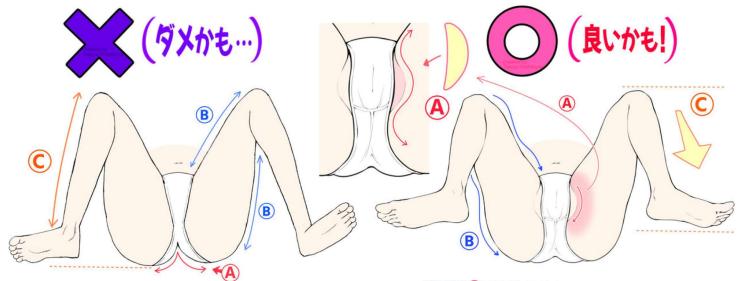
- ① 上アゴと下アゴがくっついてる...
- ②頭の形が広がります... タマゴ型がよいかも8
- ③ 目のくぼみがつり目になると不自然がも…
- ①上アゴーが下へボコッと出る似ージ8
- ②目の骨围の形はたれ目にすると
- ③ ②部分に三角スペース ガイユツッぽいり そっくるのがコツタ

男と女の手の描き分け





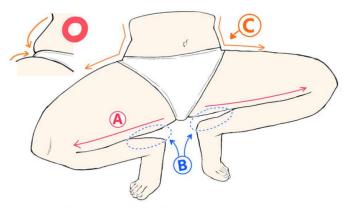




お尻のくぼみ倒が深すぎる…

足ライン**®**がまっすぐ過ぎると 「肌の柔らかさ」が半減するかも…

ひざ下部分の足**②**が長すぎて不自然…



<u>太ももライン</u>Aがまっすぐすぎる…

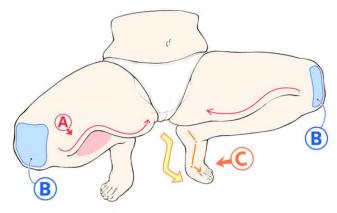
B部分にスキマができると不自然…

足の付け根©がカクカクして柔らかさが無い…

股間(A)部分には 「半月型」のくぼみができる!

太ももラインBは軽く「波打つ」!

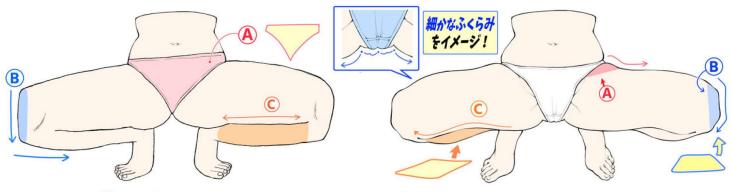
<u>ひざ下部分</u>**©**は足先が手前に 「突き出る」イメージで描く!



太ももライン(A)は「S字型」にカーブする!

ひざの面Bは「四角形」をイメージ!

足の甲ⓒの軸も「S字型」に!



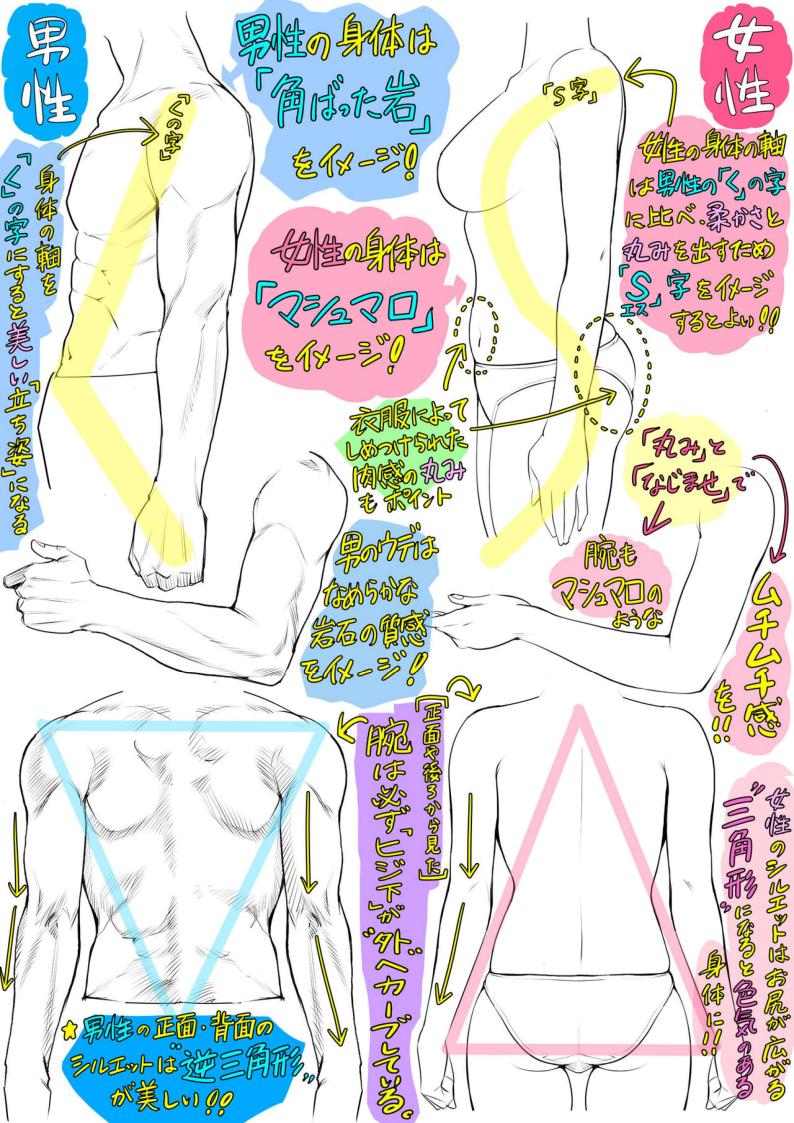
下着の形**A**が「単純な三角形」に描くと 絵がノッペリして見えるかも…

ひざ®が直角に曲がると不自然…

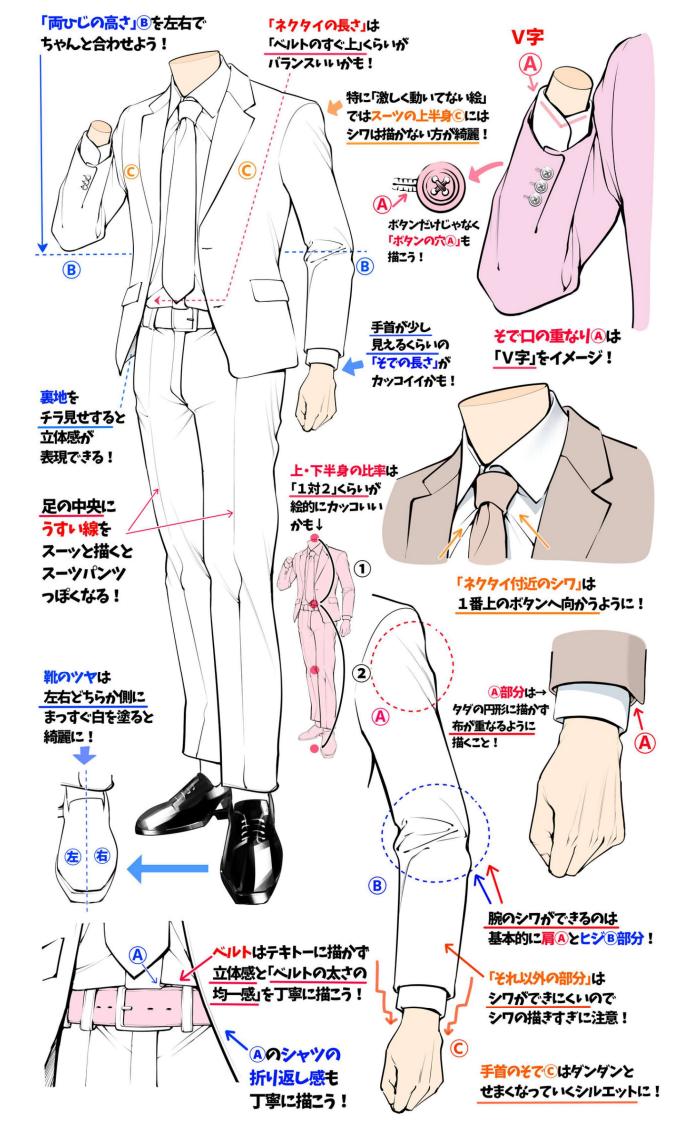
足が密着するライン©が直線だと ふくらはぎが長方形に見えてしまう… ②部分に「三角形のふくらみ」がある!

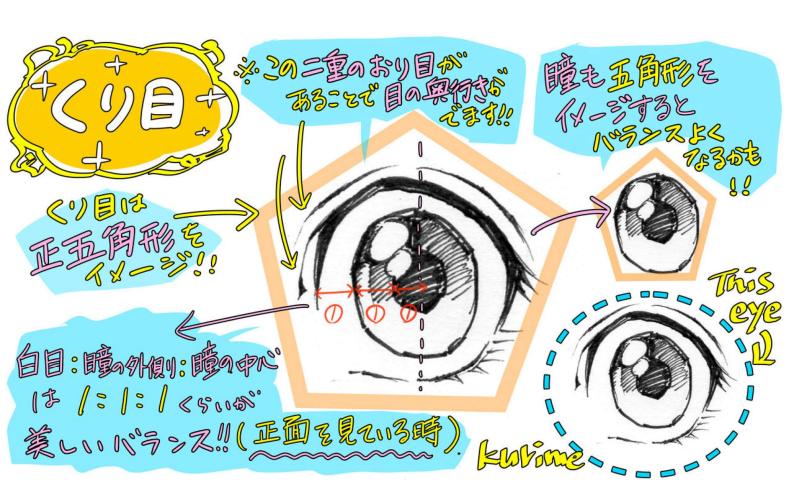
ひざ®の形は「台形」をイメージ!

太ももライン**©**は「S字型」にカーブし、 *ふくらはぎは*「平行四辺形」に見える!

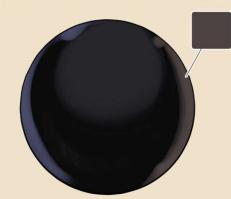




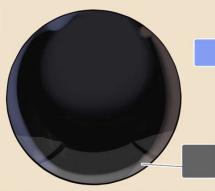




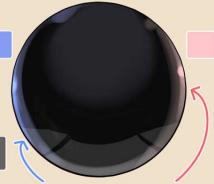




④反対側には赤っぽいグレーを塗る



⑤下面に「うす透明な白」を重ねる (窓の枠が反射して映ってるイメージ)



⑥左右の反射光にさらに 鮮やかな色を足す。(お好み)



⑦「白い照りツヤ」を 物体の上下にプラス!

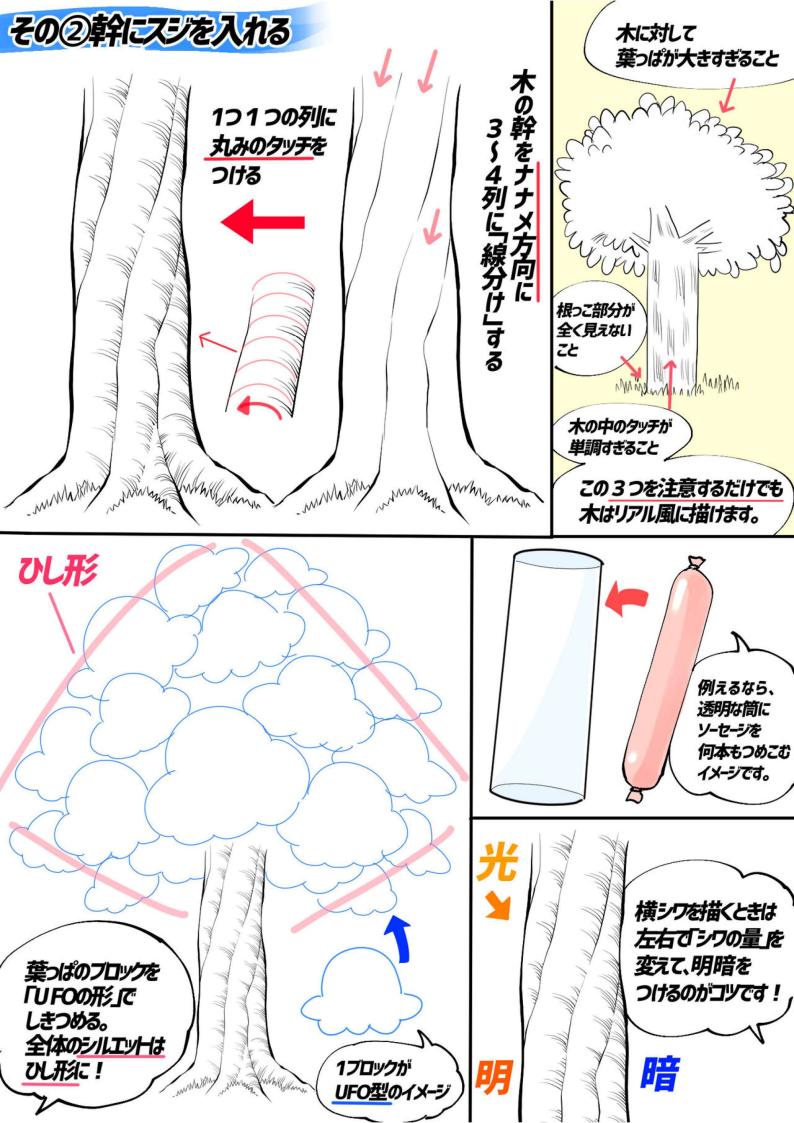


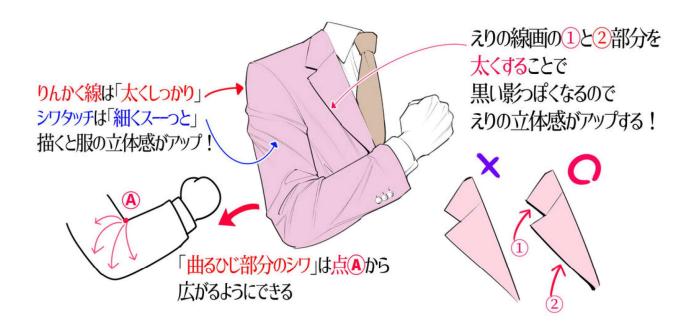
⑧最後に線画のキワ部分にも 「白ツヤ」を足して完成!



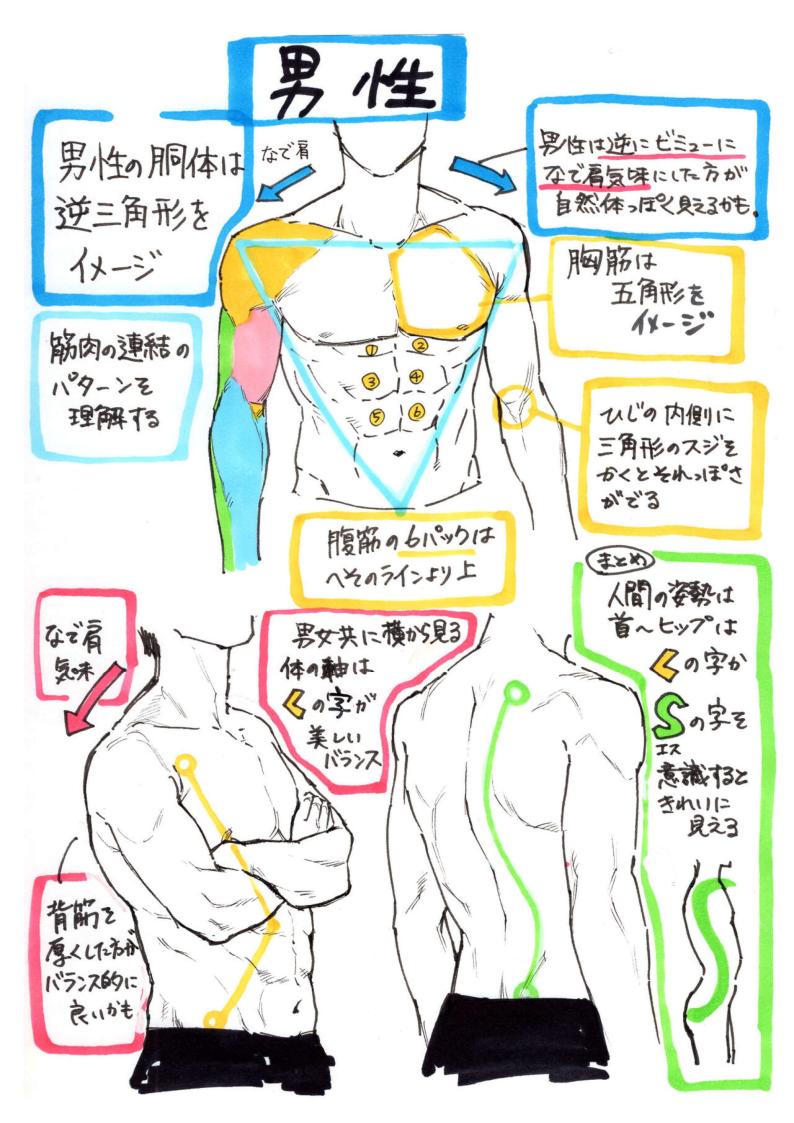


黒っぽいモノに
<mark>ツヤを与える</mark>ときは
「反射光」と
「白い照りツヤ」
が1番重要!!







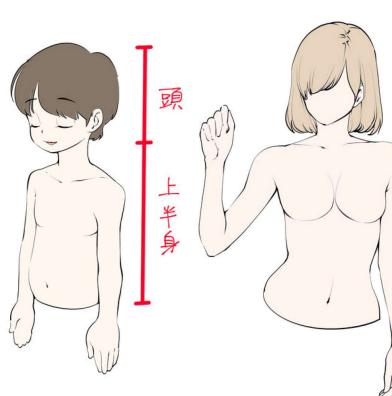




子供のカラダ比

女性の カラダ比

男性のカラダ比



- ①子供は頭の割合が 大人よりも大きい8
- ②子供は肩幅が大人に比べてせまい8
- ①女性の体には 筋肉スジ(腹や腕の) を描きこまない8(知)
- ②ハソの上にうすくタテスジ を猫くとキレイなボディに8



- ① 屑の三角筋Aを大きめに猫くと男性らし」体に8
- ②体のりんかくは太めの線で中の筋肉ワッチは細い線で 描くと立体感アッフ%

顔の描き方でかべている。

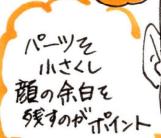
顔のりんかく49イフ。







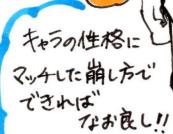






・顔の面積に対して 目、口、鼻をオーバーめに 小さく描く。顔の中心に パーツを集めることで ガタイの大きい人物の顔になる

食いしん坊、善人、ポッチャリ向きフェイス





・目、鼻、口、耳などパーツのうちどれか1つ(もいは複数)を オーバーに崩して描く。

極大きゆげ、デカ耳、たらこ唇など。

キャラの濃いクセモノ向きフェイス

ロングへアーの髪の描き方の Created by Toking Voshimum

特に女性の髪の毛は綺麗なカーブ

を描くことが重要なので「直線すぎる線」

は絵のフンワリ感が無くなるので注意!

さらに後頭部のラインAは直線にせずに

モコモコっとした「山型に描くことで

髪の毛のフンワリ感が表現できる!

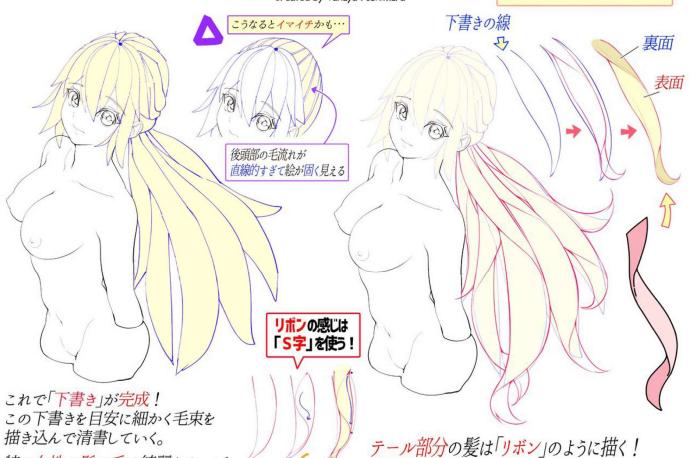
図解はPIXIVBOOTHで販売している 「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の レっとりペンで「線画」オールワンブラシで 「色塗り全部」を使用して作画してます!

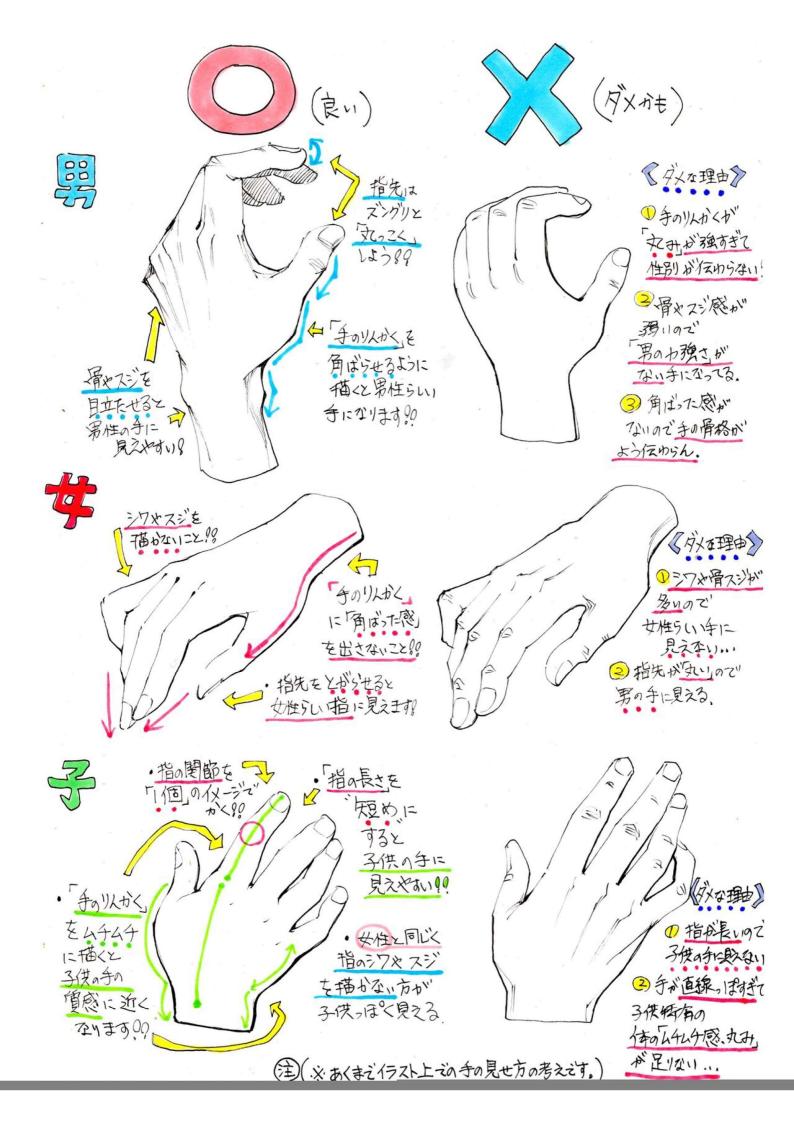
表面を裏面を交互に見せるように描くのがコツ。

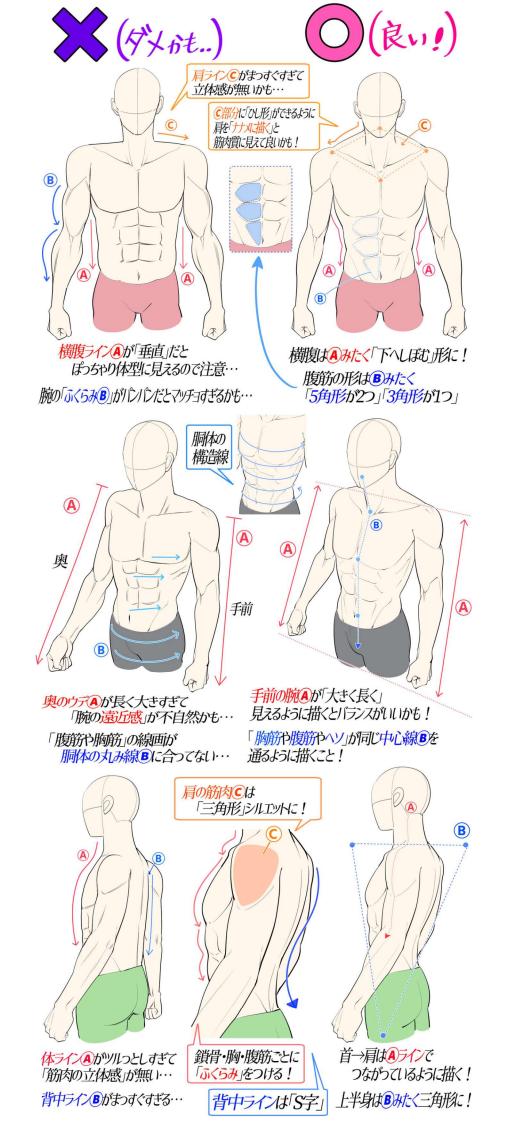
線画をさらにリアルにしたい時はAのように

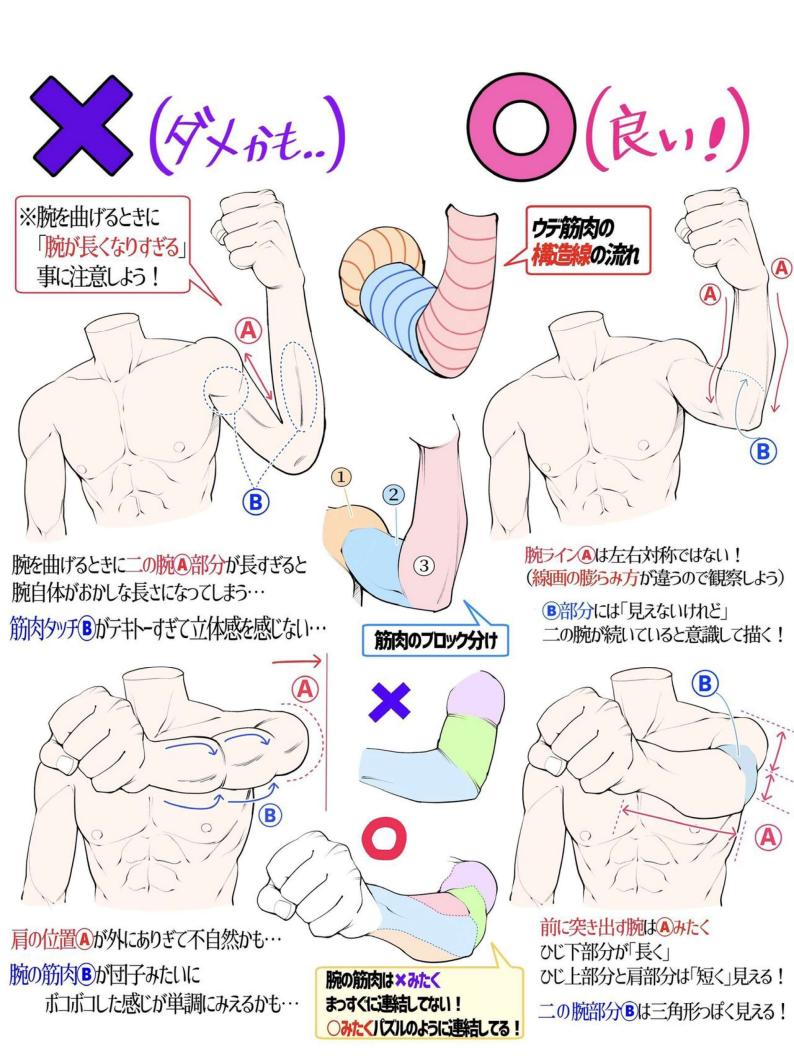
「毛束と毛束のスキマ」の影を太く描く!

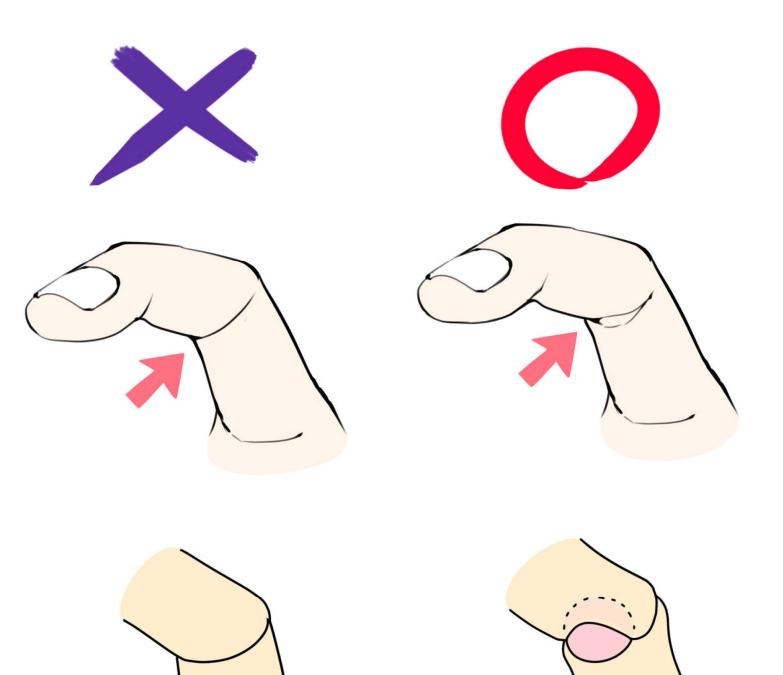
リボンは「S字型」を利用して描くとカンタン!











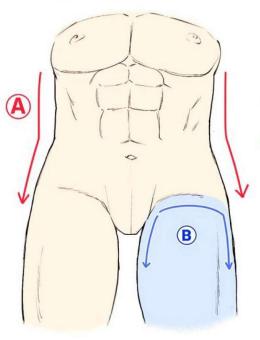
関節のシワが1本だけなので 立体感が無い… 関節部分に<mark>球体</mark>が 入っているイメージで描くと 関節構造が立体的になる!

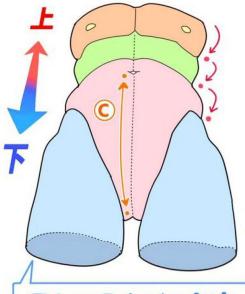


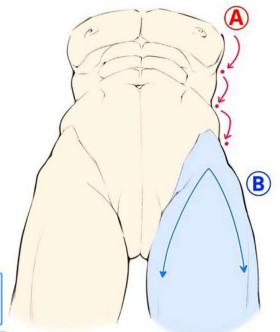
「O例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!



良いかも!)







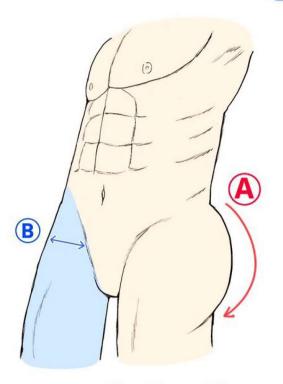
下から見上げる角度

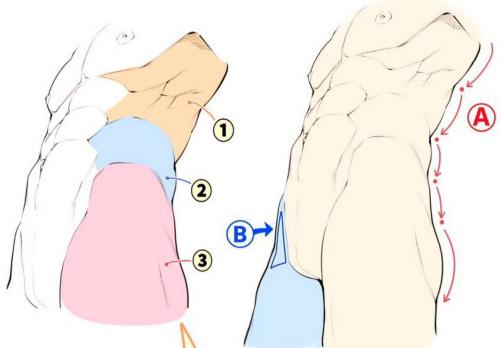
胴ラインAにくびれが無さすぎて 「下から見る角度」に見えない・・・

足の付け根の形®が「四角形」に なりすぎると不自然かも… 上半身(上へ)にいくほど 遠近感で「小さくせまく」 下へ行くほど「大きく描く」 ことがポイント! そのために体を「ブロック分け」 することが重要!

上半身Aはブロックごとに 細かく「くびれ」させる!

足の付け根®は「V字型」





おしりラインAの「丸みが強すぎる」と 女性っぽい体に見えやすい・・・

奥側の足の付け根Bが 見えすぎると「遠近感が弱くなる」・ 「わき腹〜足」は 3つのブロックで 考える! 背中ラインAは「5段変化」 位に「くびれ」を描くとリアル!

奥側の付け根®は 「細い三角地帯」が見える感じ!



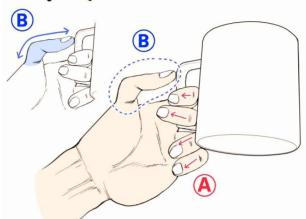
「O例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!

小指・薬指は

ほぼ見えない

手首の





4本指の向きAが 「外側へ広がる」と不自然…

親指®だけが「取ってつけた」ように 浮いて見えてしまっている…



4本指の向きは

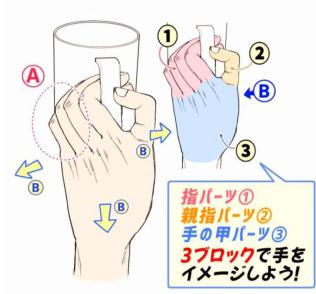
(本指の向きは

(本書の平の中心

(内側)

へ集まる」ように描くと自然!

親指とは「手首から始まっている」 ®部分全体が「親指」だとイメージする!



○ A部分の薬指と小指が見えすぎていると「手がノッペリして見える」ので注意!

®みたいに3ブロックそれぞれが バラバラの向きで描かれているので 各パーツが全て「分離」して見える…



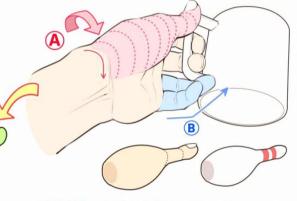
/ この手の角度ではAのように 人差し指と中指だけ見えるのが自然!

「親指」と「ほかの4本指」は 指の腹(下面)が向く方向が違う!



手首ラインAが「立体図形」を 意識できてないので、手の厚みが 感じられずノッペリして見える…

4本指®の曲がり方が一定すぎると 「絵的なリアル感」が無くなってしまう…



親指Aは点線の「丸み」を意識しながら 「ボウリングのピン型」をイメージして描く!

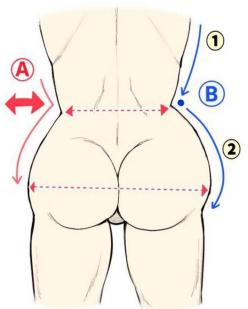
小指と薬指®は「くの字型」に 「ハンドルの下を支える」ように描く!



「〇例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!

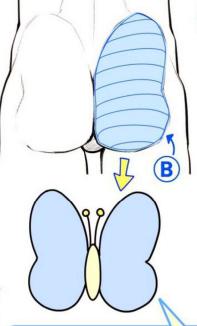


(良いかも!)

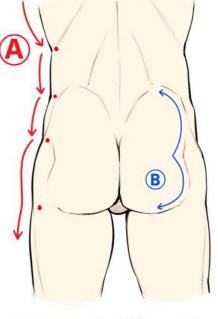


くびれの「深さA」を深く描くほど「女性的な足」に見えやすいかも

胴のりんかく線®が「2段変化」 しかないと筋肉質に見えない…

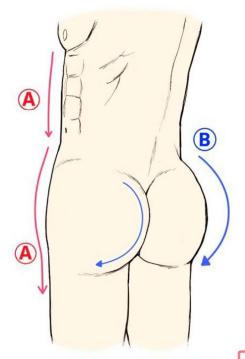


男性の引き締まった おしりの形は 「ちょうちょ型」



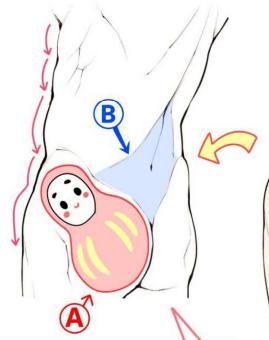
胴体のくびれ点(A)は4個あり「4段変化」くらいがいいかも!

男のおしりは®部分が「3」の形になるような感じ!



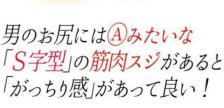
胴体の線Aに「デコボコ感」が 無さすぎると「女性の絵」に 見えやすいかも…

男のおしりは 「球体ではない」ので ラインBが丸すぎるかも…



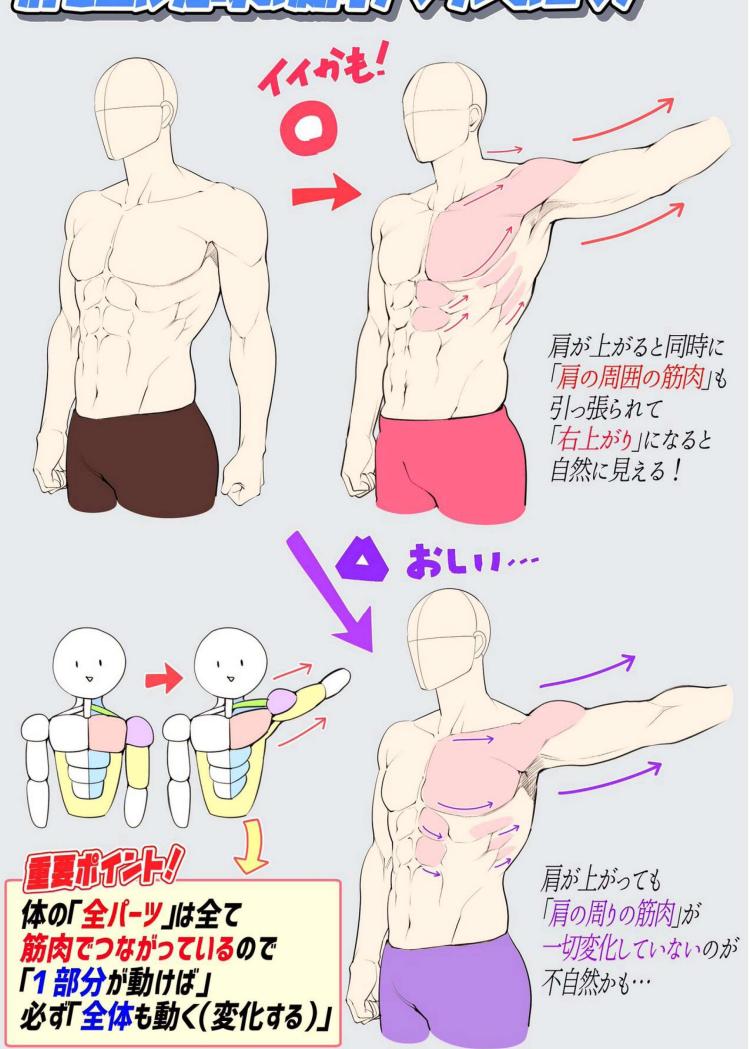


腰部分®は「ひし形」 おしりの筋肉®は 「だるま型」になるイメージ!



おしりライン©は「2段変化」で 軽く「くびれを作る」とリアル!

THE THE WAY TO SEE THE PARTY OF THE PARTY OF

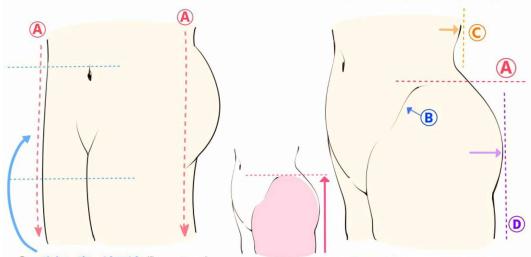




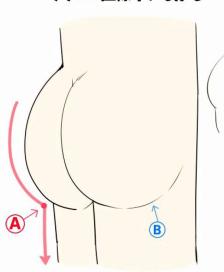
- ①お尻の真ん中線&が長すぎるかも・・・
- ②内側の太モモラインBを点©から 描いてしまうと不自然かも・・・
- ①お尻のカケチAは下へ広がる 三角形シルエットになると綺麗かも!

B

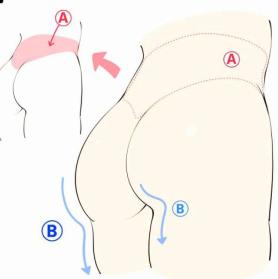
②**お尻の穴~太モモライン**®は 「くの字」にくびれるとセクシーかも!



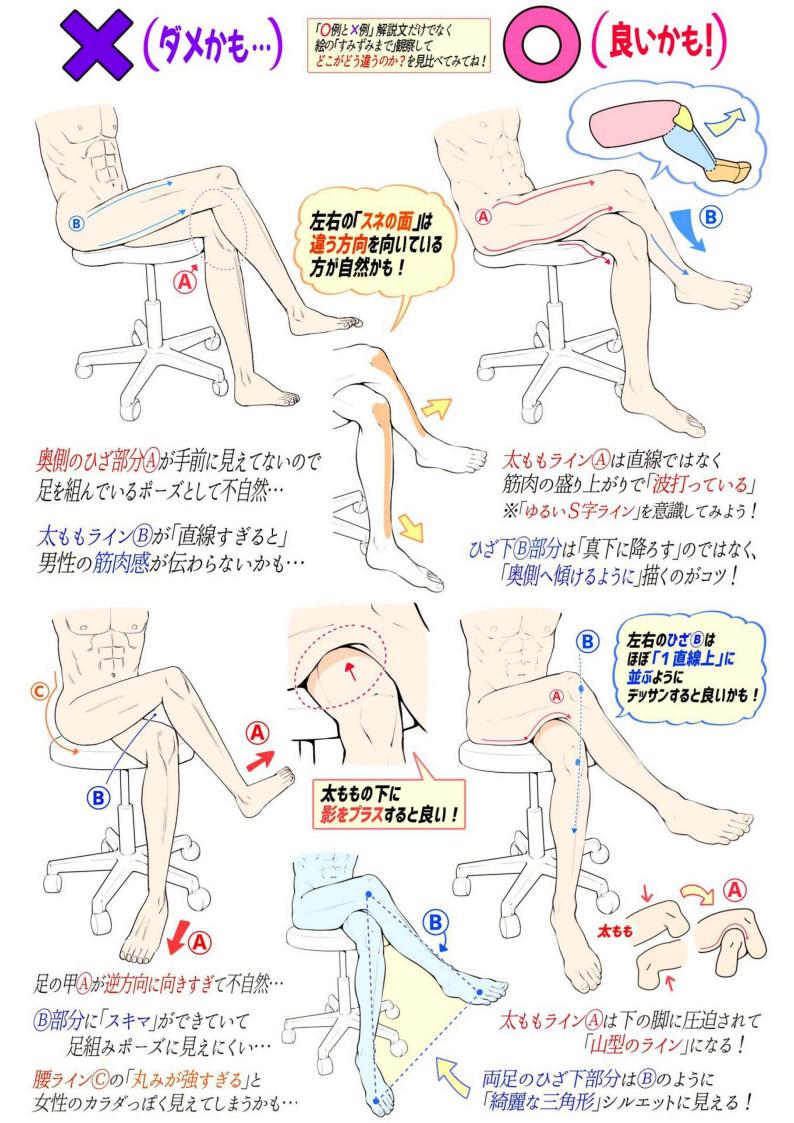
- ①下腹部と脚の境界線があいまいなので 絵がノッペリして見えるかも・・・
- ②腰から脚までのラインAが タテに1直線すぎるかも・・・
- ①脚はAの高さまであると意識しよう! B線を描くと立体感が伝わりやすい。
- ②腰でよりもお尻0の方が外にでる!

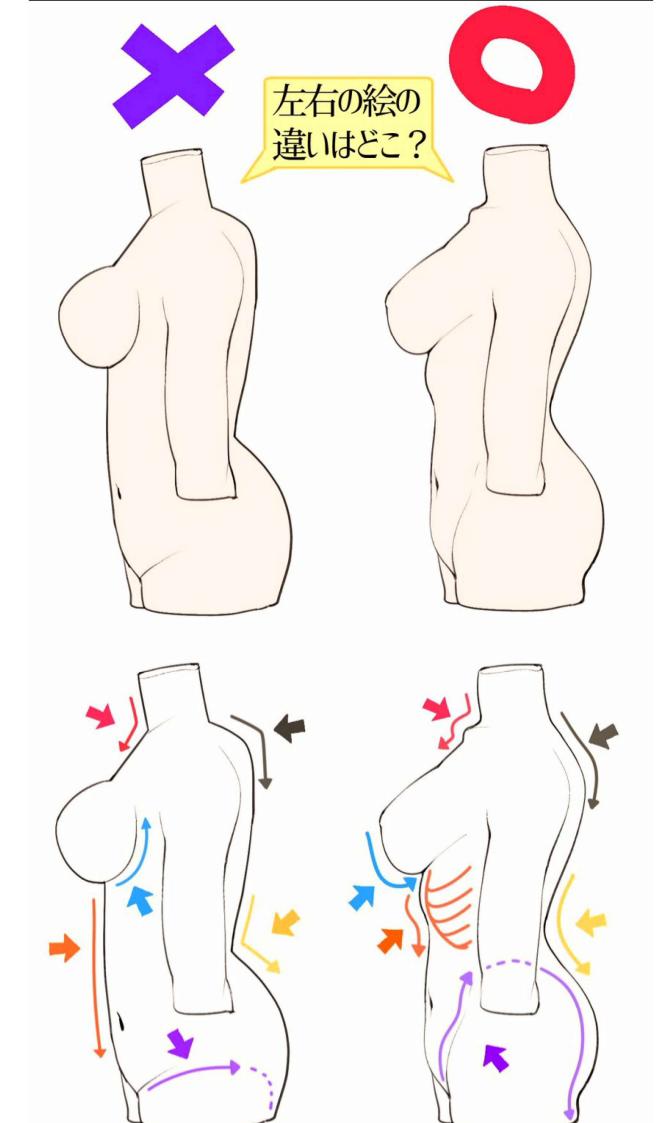


- ①お尻と脚の境目Aが ケッキリ曲がりすぎて不自然かも・・・
- ②お尻の下線Bを長く描きすぎかも・・・



- ①お腹とお尻の中間スペース®を 意識して描くとリアルな腰回りになる!
- ②足の付け根部分®は やわらかく丸みのある「くびれ」に描く!



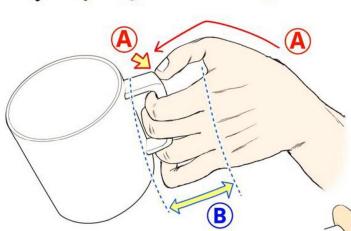




「O例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!



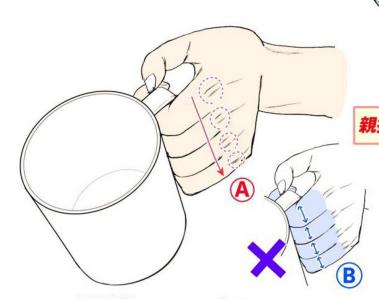
親指は「S字型」



親指を<mark>Aみたい</mark>に曲げると不自然かも… 指先Aがハンドルに少ししか触れてないのも ポーズとして物足りない感じがする…

4本指の幅®が「全て平行で同じ間隔」 になるとノッペリ感がするかも・・・ こぶしの骨すじは点Aに向かう! 手の甲の面は「三角形型」に考える。

> 4本指の関節部位Bは 綺麗なカーブ線上に配置すると 自然なデッサンに見える!



こぶしの<mark>関節(A</mark>が4つとも「直線に 並びすぎる」と手がペラペラに見える…

Bみたいに「指の間隔」が同じすぎると 「手の奥行き感」が感じられないかも…



手の甲の面

コップを持つと手全体がカーブするので 小指にいくほど「指の見える面積®」が小さくなる!



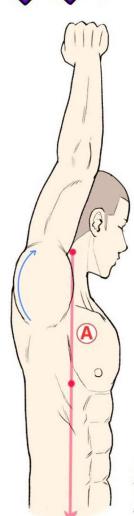




「〇例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!



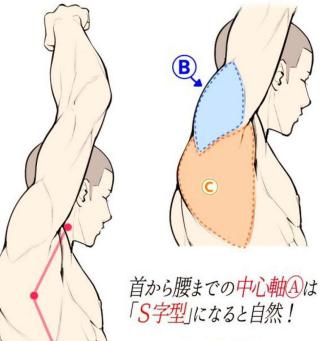
(良いかも!)





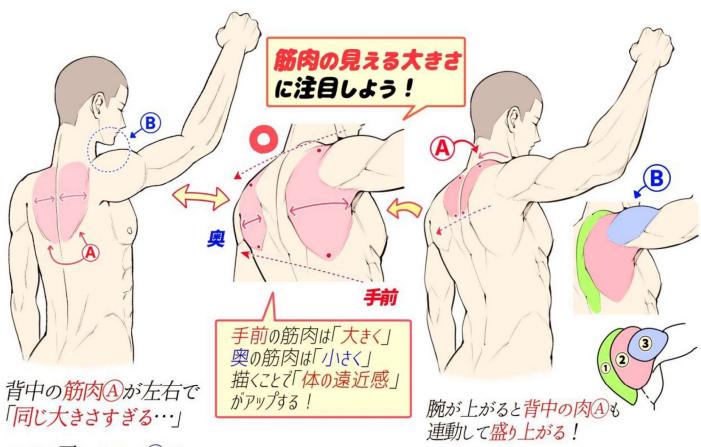
体の<mark>軸</mark>Aが首から腰まで 「直線的すぎる…」

肩の筋肉®が円形すぎる… 肩は「球体ではない…」



肩の筋肉®は横から見ると「三角形型」になる。

肩まわりの筋肉は BとCの2ブロック で考える!



あごと肩のスキマ®が「空きすぎて」不自然かも・・・

「背中から肩の筋肉®」は 3ブロックが重なるように描く!

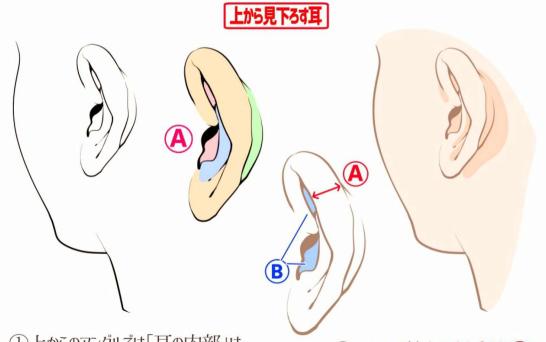
色んな角度の耳②



- ②耳の内部と外部は「3ブロック」で考えると シンプルで理解しやすいかも!
- ② B部分に影を足すと「耳の厚み」が表現されるので絵がノッペリしない!



- ①耳ウラ風部分は「半月型」をイメージする!
- ②耳のシルエット・・・
 は数字の「9」になるイメーラ!
- ① A部分に小さな影を足すと 「耳の立ち上がり」の立体感が分かりやすい!
 - ②**Bの耳の影**は「ナナメ下方向」へ ズレるように塗るとリアルかも!

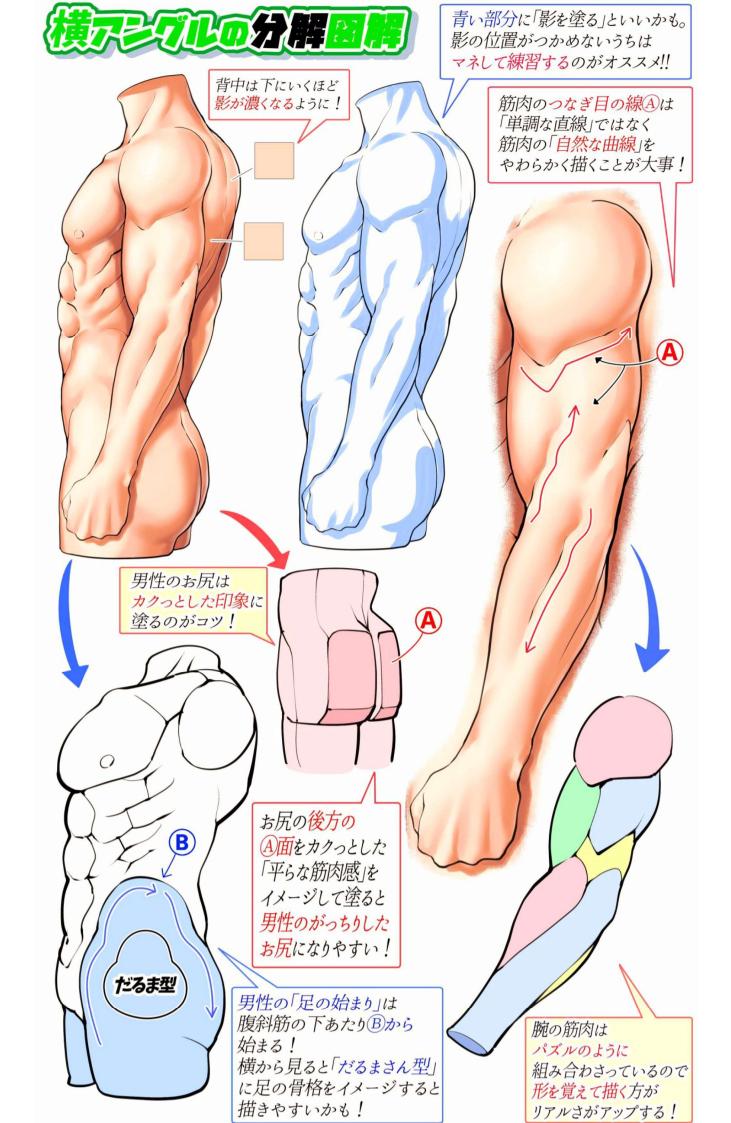


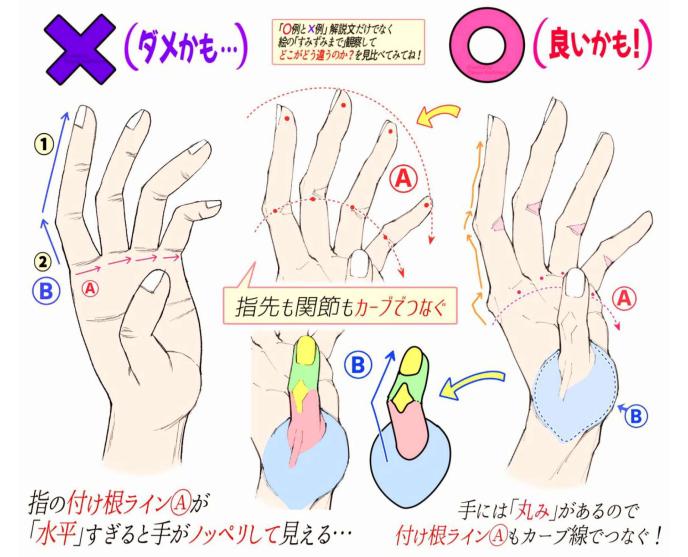
- ①上からのアングルでは「耳の内部」はほぼ見えないのが自然かも!
- ②耳の形が分かりにくいときは、
 「ブロック分け」で考えてみよう!
- ①上から目線では**耳上部分**を ぶ厚めに描くとリアルかも!
- ②上から見える耳の内部は®みたくほんのわずかな広さである!



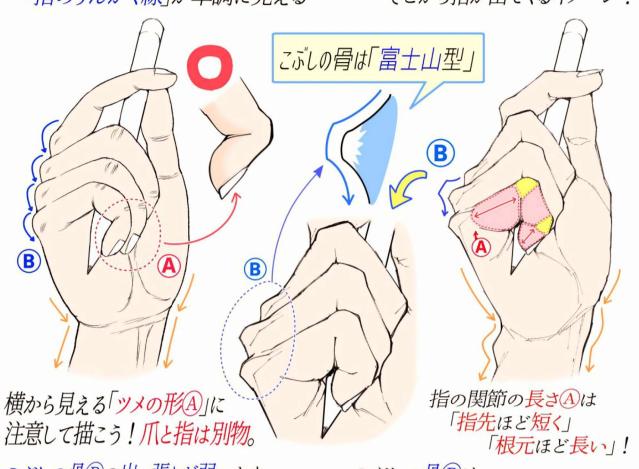






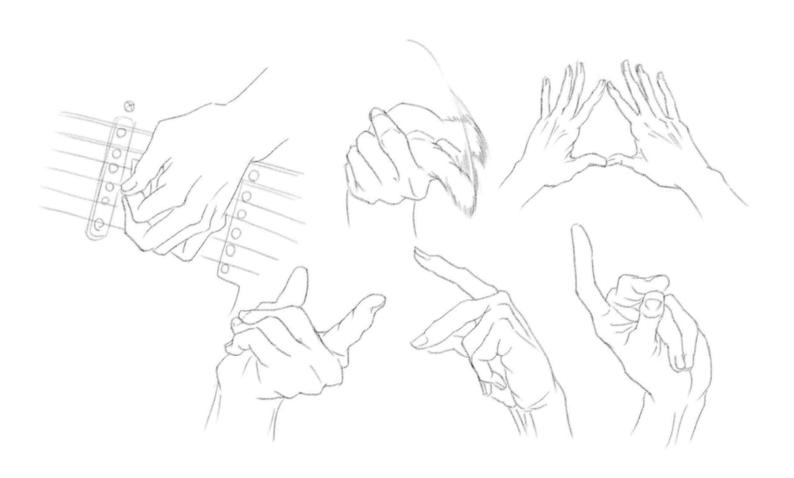


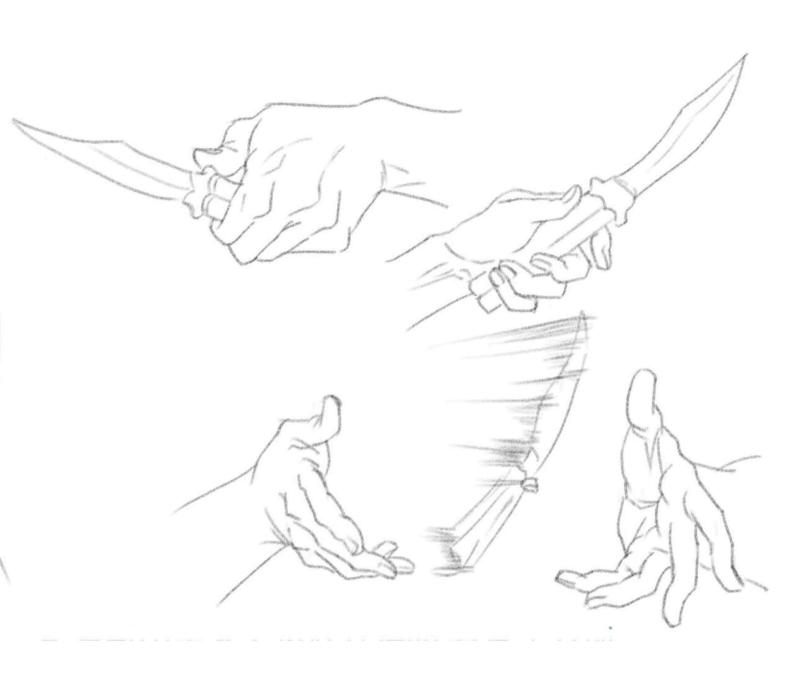
指の曲がり®が「2段変化だけ」では 「指のりんかく線」が単調に見える… 親指の根元®は「球体」になって そこから指が出てくるイメージ!

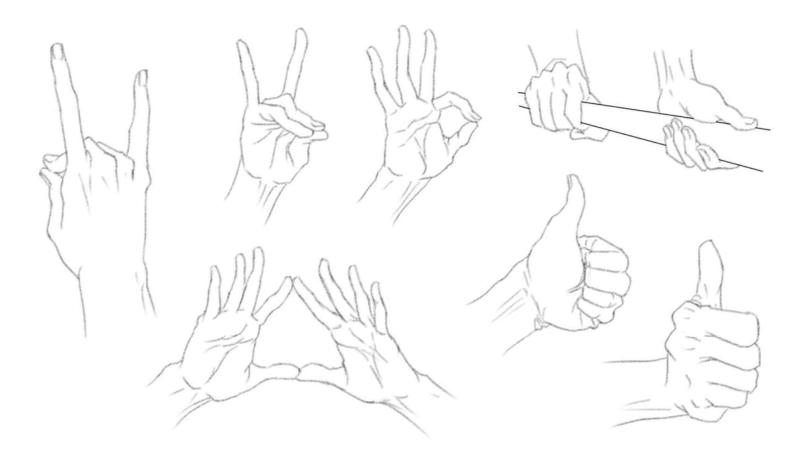


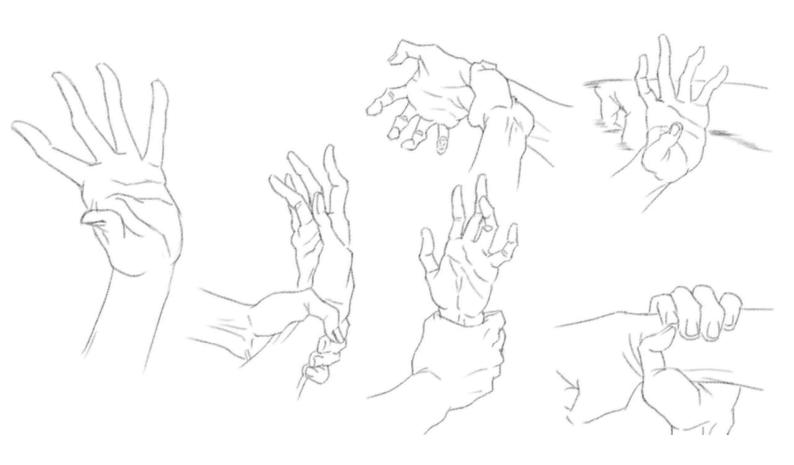
こぶしの骨®の出っ張りが弱いかも・・・ 骨を強調する方が「手のエロさ」がアップ!

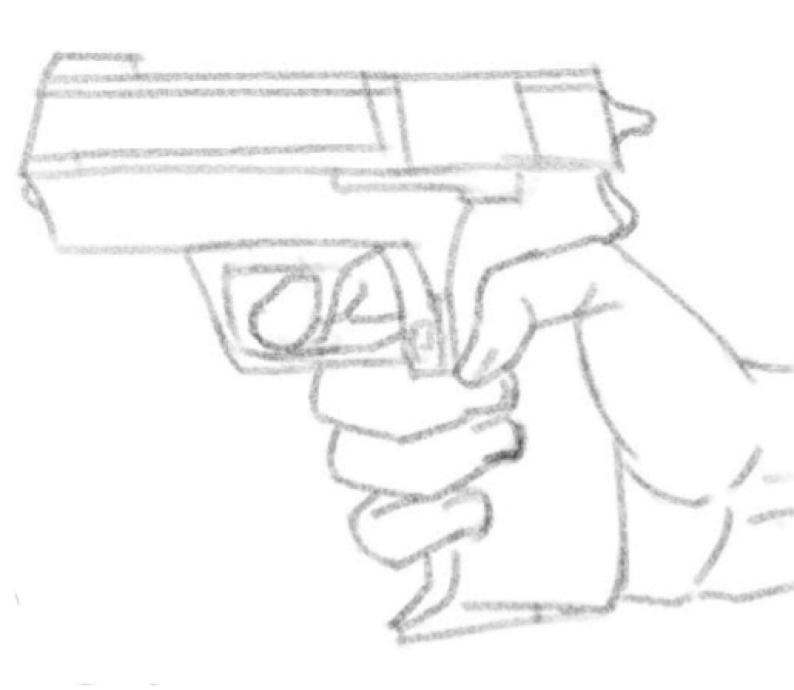
こぶしの骨®は「3つの富士山が重なる」イメージ!

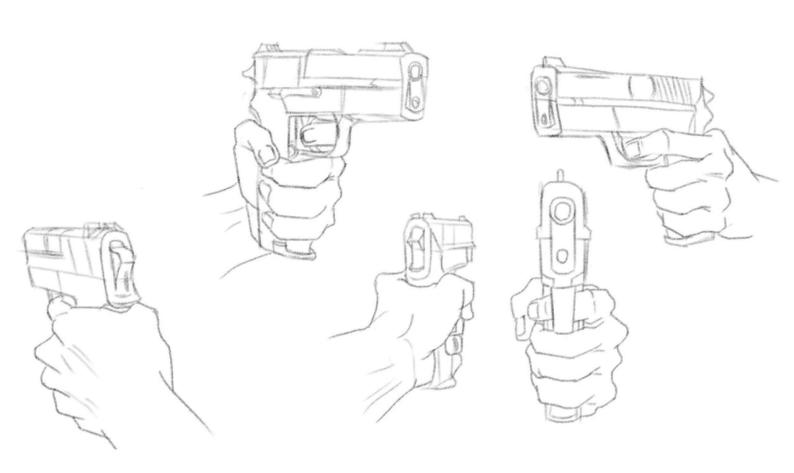


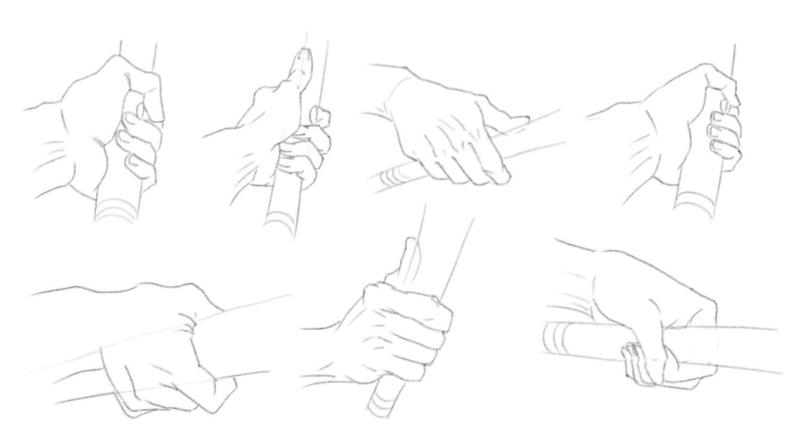




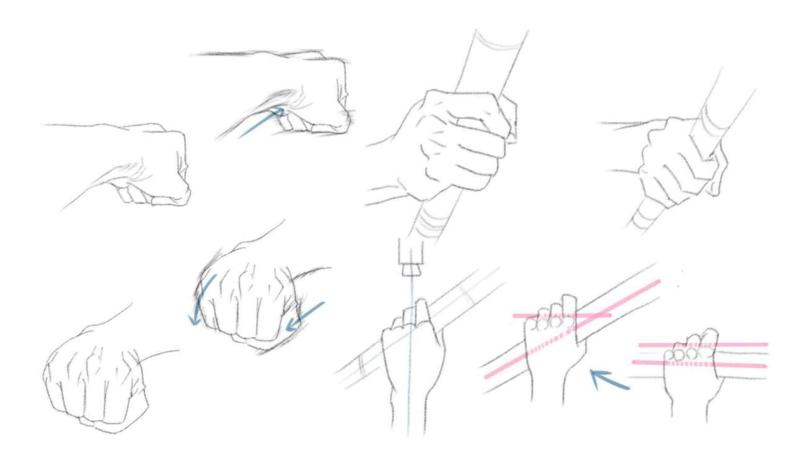


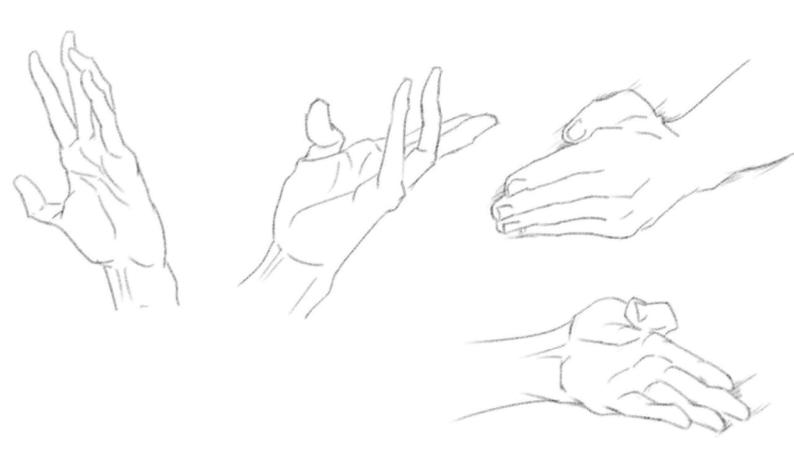


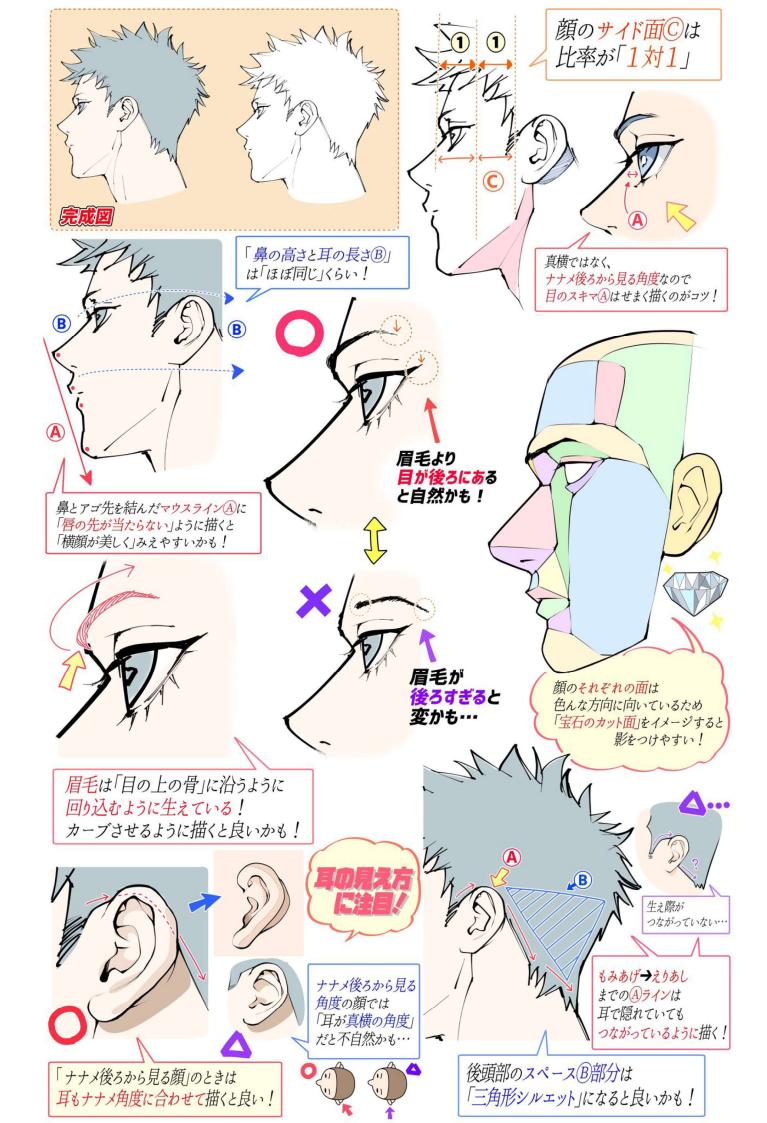




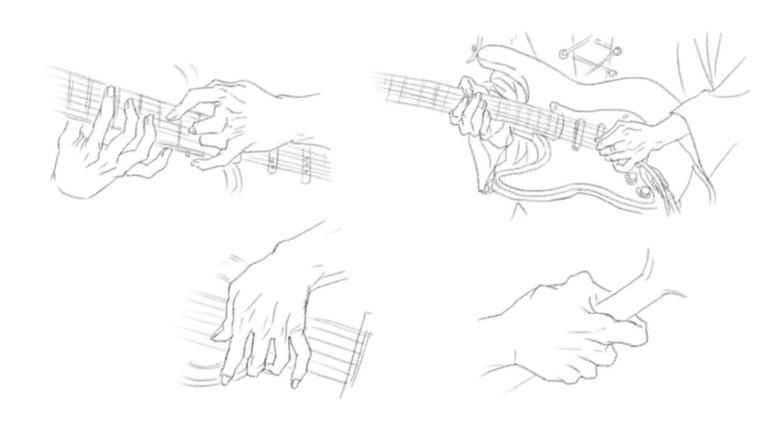






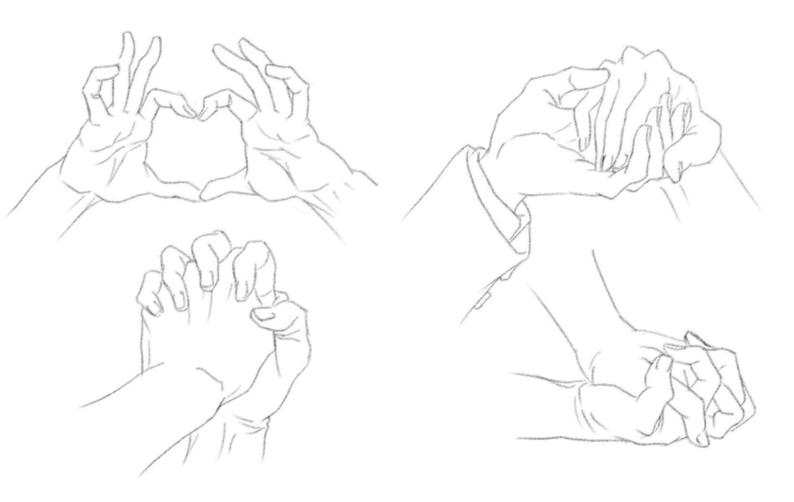


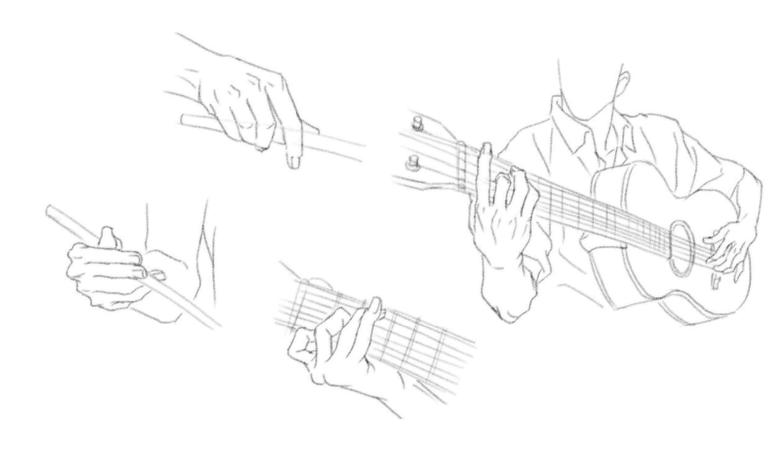


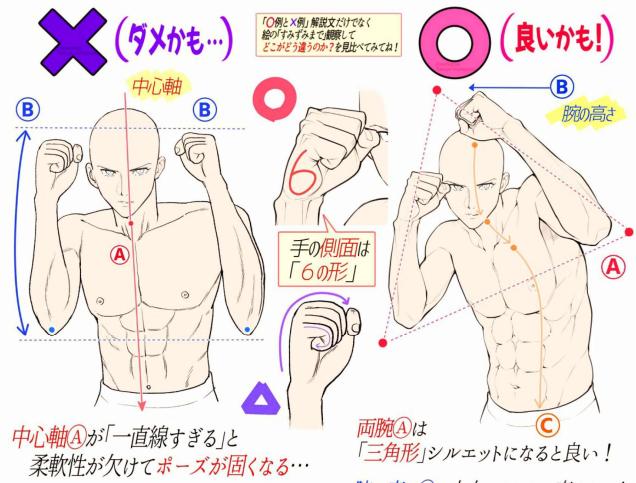




ひざの描き方(筋肉と立体感で学ぶデッサン)) 正面からのひざ 後ろからのひざ ①ひざの裏側に 四角形スペースが 入るイメージ! (台形でもいい) ①ひざの中心の形はAみたく六角形がいいかも! ②正面のひざは内側®が少しふくらむと自然。 横からのひざ ①ひざ周りは筋肉の付け根の 集合部分なので ふくらみが細かくある ②横から見たひざ上は 「U字」に筋肉が盛り上がる

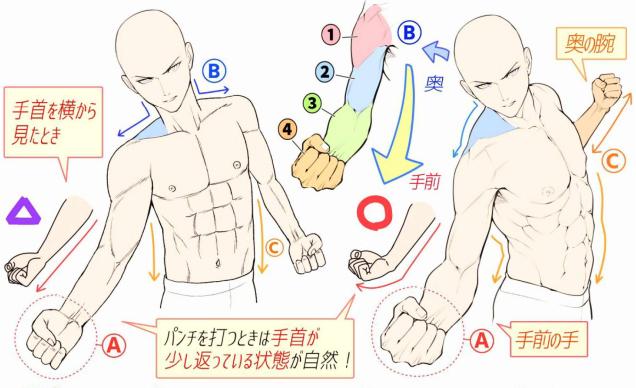






腕の長さ®が「左右で同じすぎる」と 体の「奥行き感が無くなり」絵が平坦に見える…

腕の高さ®は左右どちらかを高くする! 体の軸では「S字型」に曲がるイメージ!



手首Aがまっすぐに伸びたままなので「パンチを打つ手」としては不自然かも…

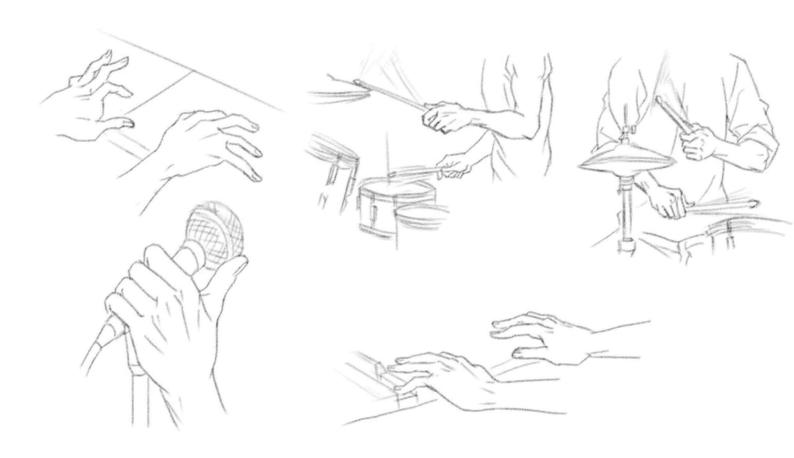
首の角度®が直角すぎて 首まわりが細く見えてしまう…

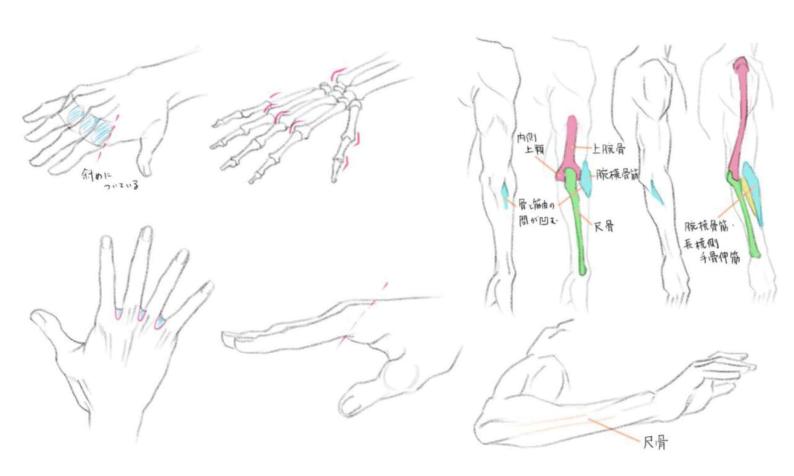
胴体ラインCがまっすぐに落ちすぎて不自然…

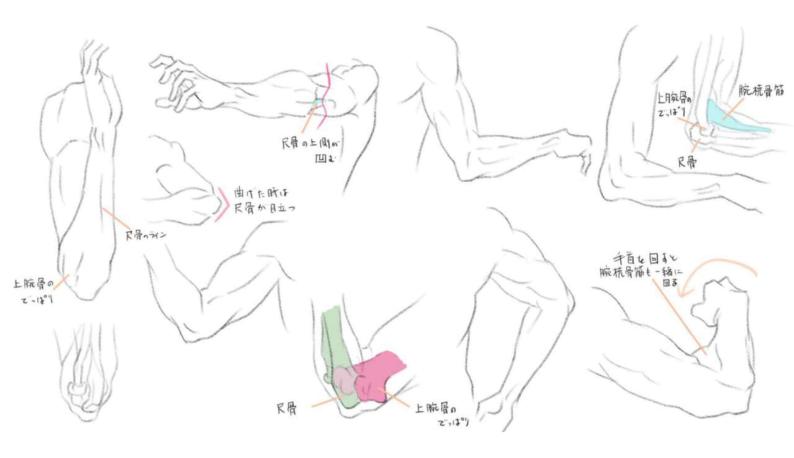
手Aは手首を返しつつ、拳を大きく描く!

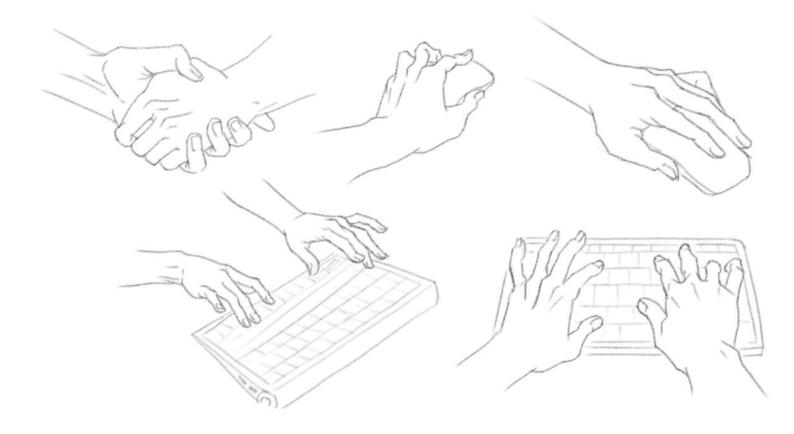
腕全体は®みたいに4ブロックに分けて 手前に来るほど大きく見えるように描く!

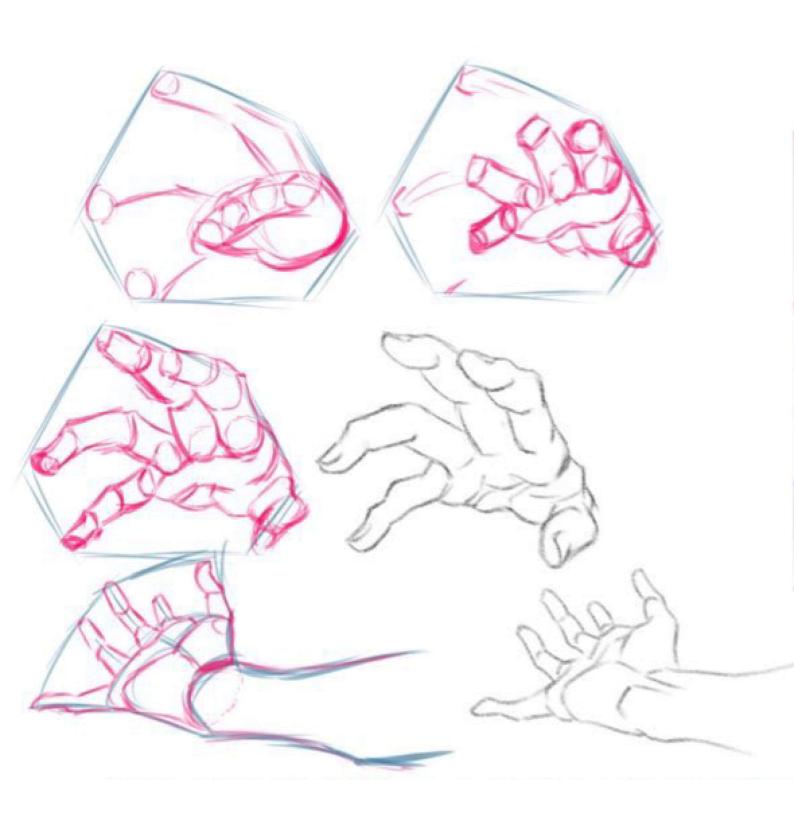
奥の腕では手前の腕と「距離」があるので「かなり小さく描く」のがとても重要!











Created by Takuya Yoshimura



女性の上半身は<a>123の3ブロックで考えると良い!

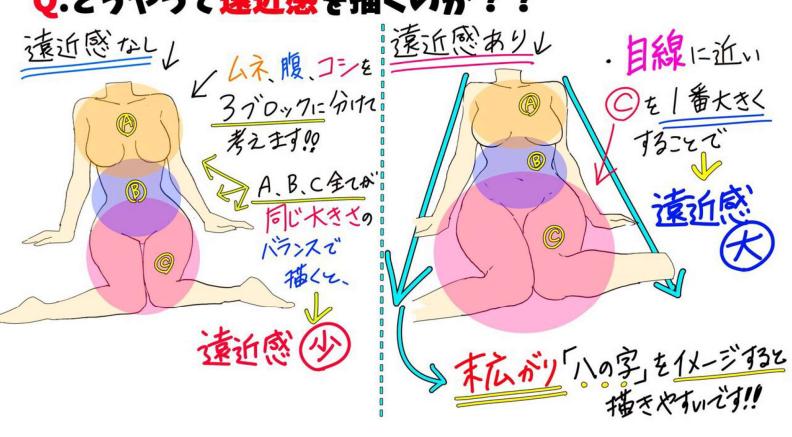


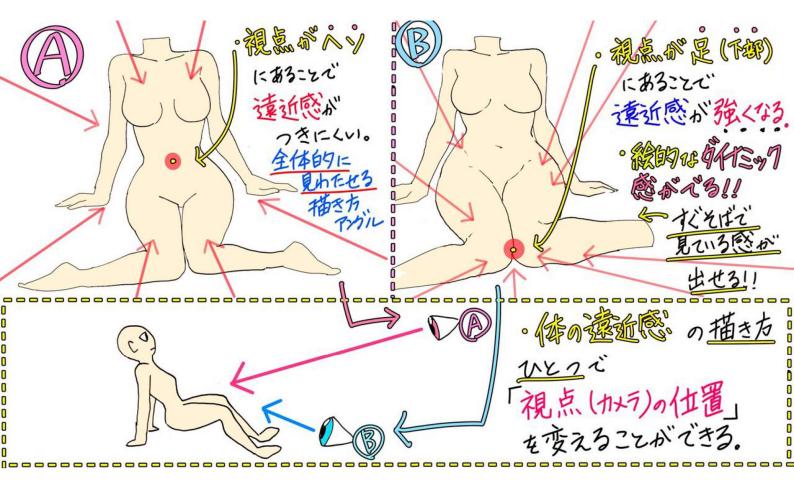
シャツを描くときは®部分に スキマができるように描く!



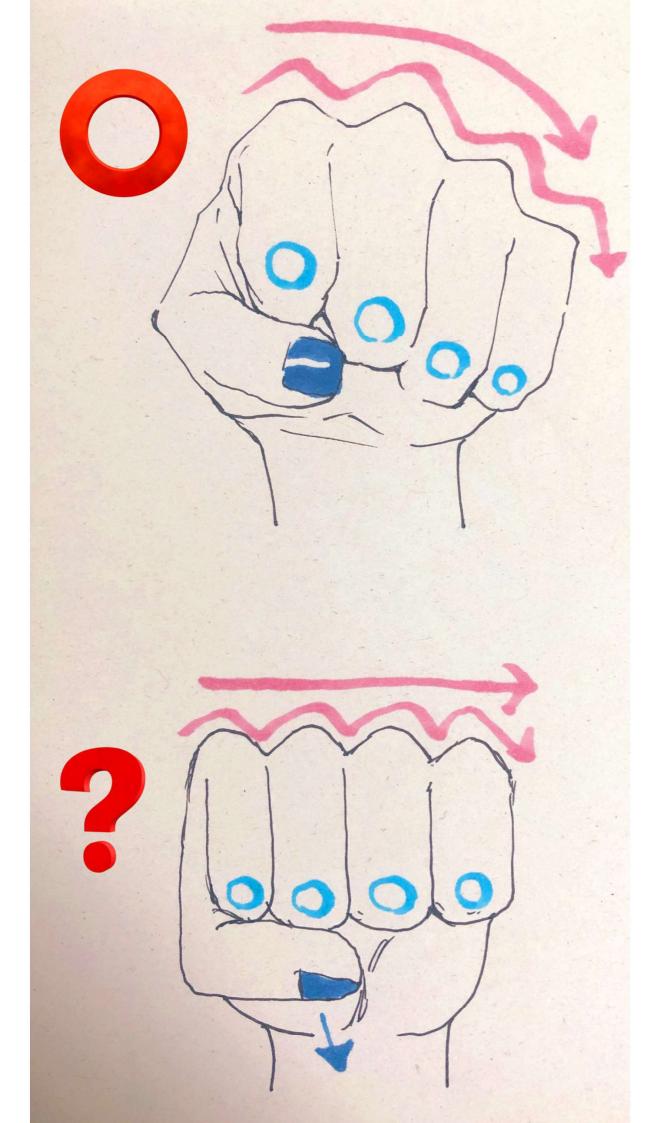
シャツのペン入れが完成! シワは胸ラインAに向かうように描く!

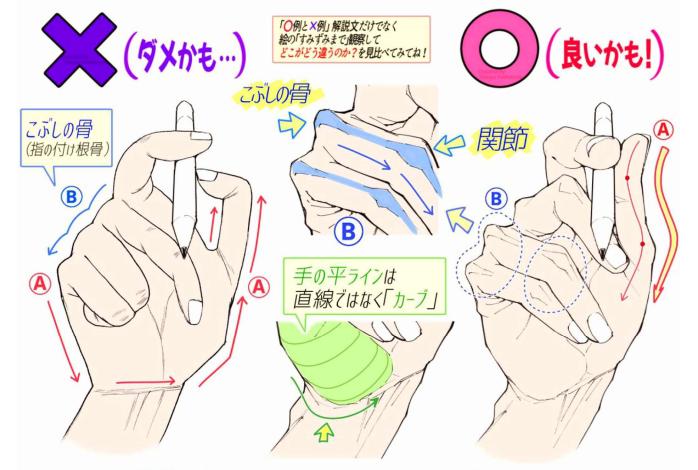
Q.どうやって遠近感を描くのか??











手のりんかく線Aが「直線すぎる…」 もっと膨らみを意識した線が良い!

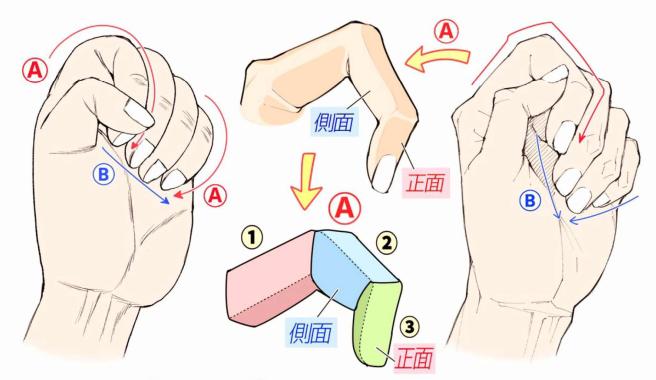
こぶしの骨®の出っ張りが弱すぎる…

親指ラインAは「S字型」をイメージ!

「こぶしの骨と指の関節」

Bは

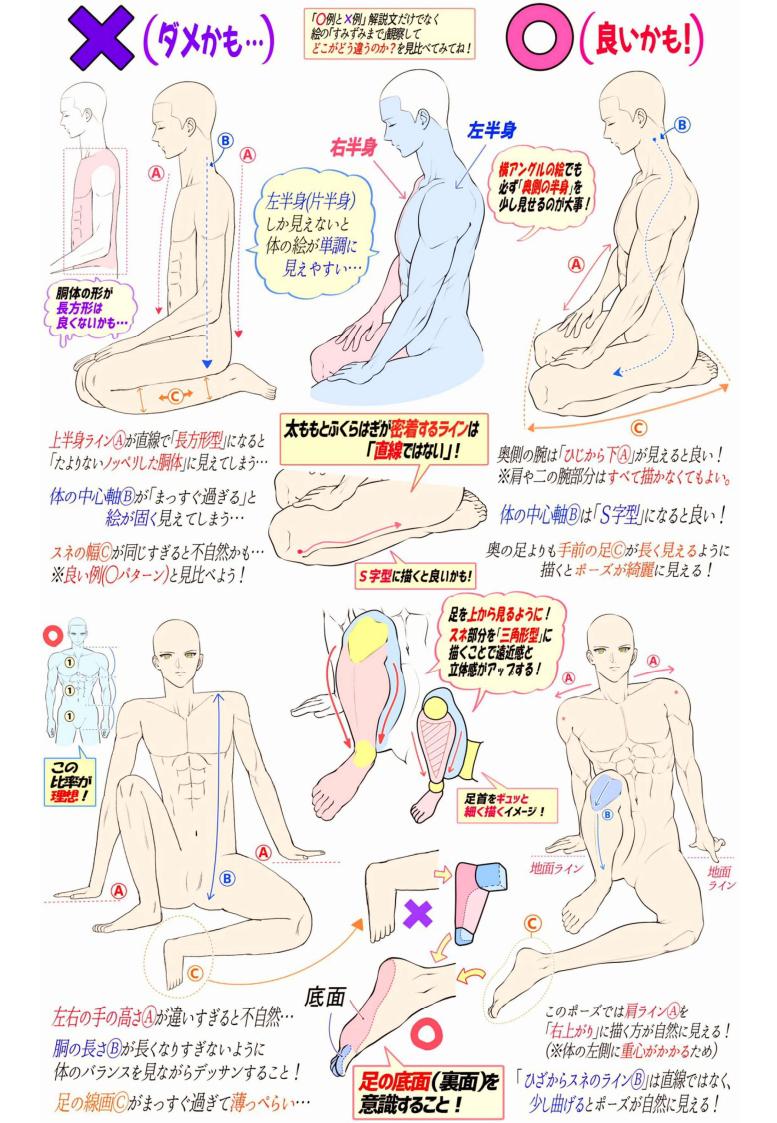
指の中で「つながっている」



指を曲げるときに指のりんかくAを 「丸く描いてしまう」とリアルさが減る…

指を曲げるときは<mark>Aみたい</mark>に 指を「3つのブロック」に分けて考える!

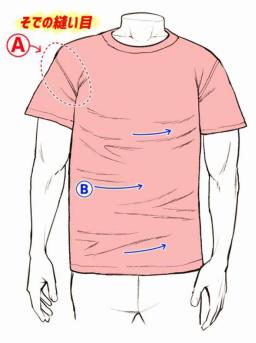
指先®が直線で並んでしまうと 絵的な見栄えがイマイチかも・・・ 指先Bは中央に向かって「三角形型」に「とがるシルエット」に描くと自然かも!





「〇例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!

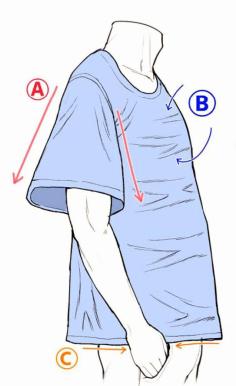


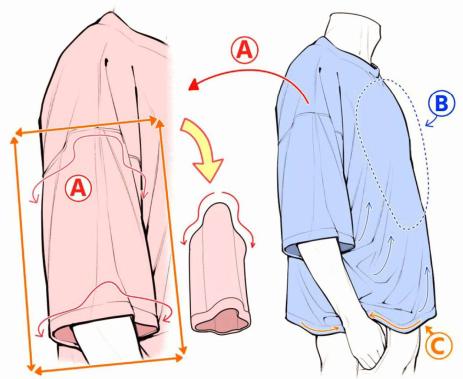


高の位置 そでの縫い目 の位置

大きいTシャツでは「そでの縫い目A」が 肩の位置にあると「ゆったり感」が出ない… ゆったりした服では「そでの縫い目A」は 肩の位置よりも下部分に描く!

胴体のシワ®が「全て横向き」だと 窮屈なピッチリした服に見えてしまう… そでが大きくゆったりする分、 腕Bは「ひじから下の腕」だけが見える!





横から見る「そでの形A」が 三角形になりすぎると不自然かも…

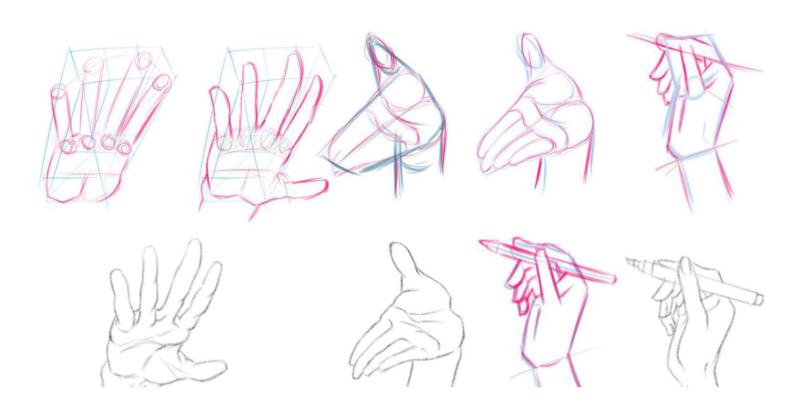
胸の部分®に「シワが多い」と 服がヨレヨレに見えてしまう…

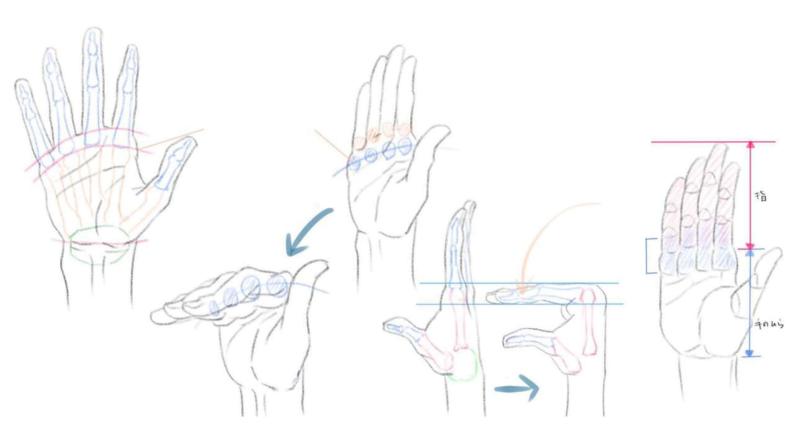
すそライン[©]がまっすぐすぎる…

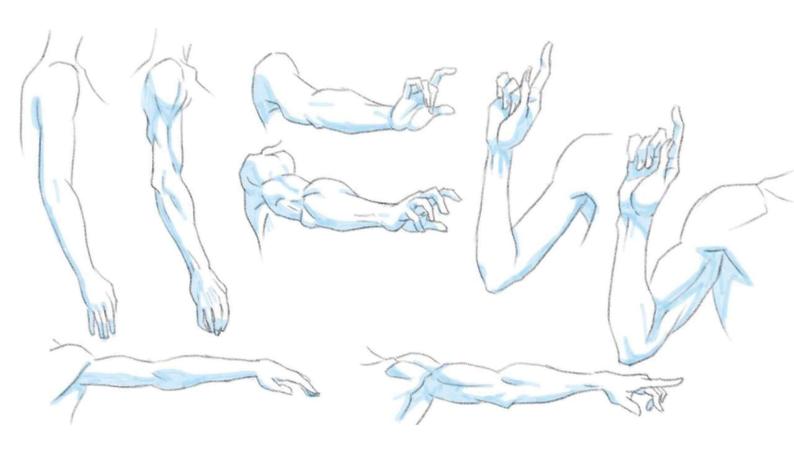
横から見る「そでの形」 は「長方形型」になる そでのラインAは大きなシャツほど 「カーテン」のように波打つ!

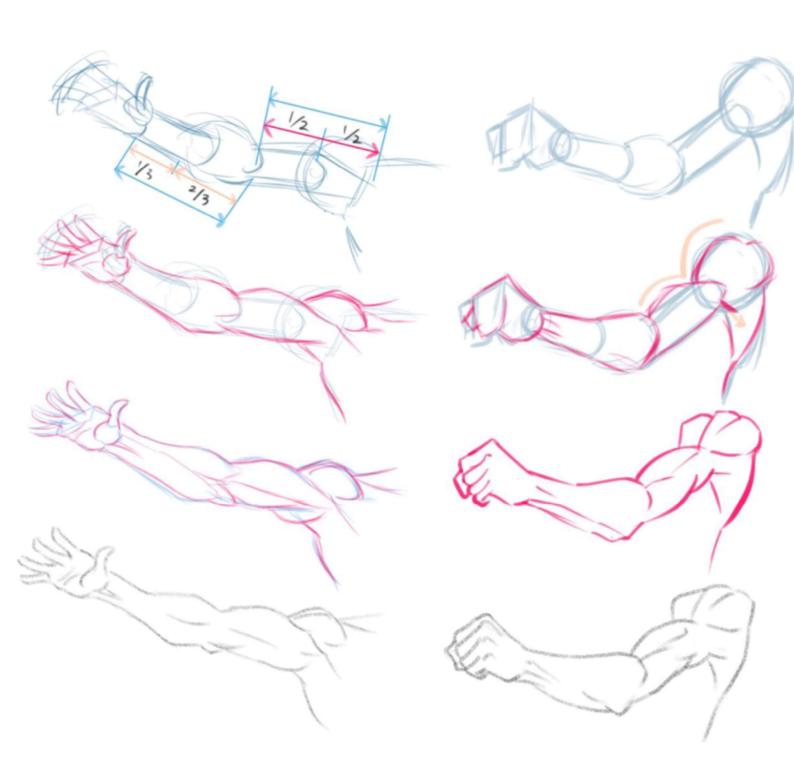
胸部分®は「重力によって」シワが 伸びるので、シワが無い方が自然!

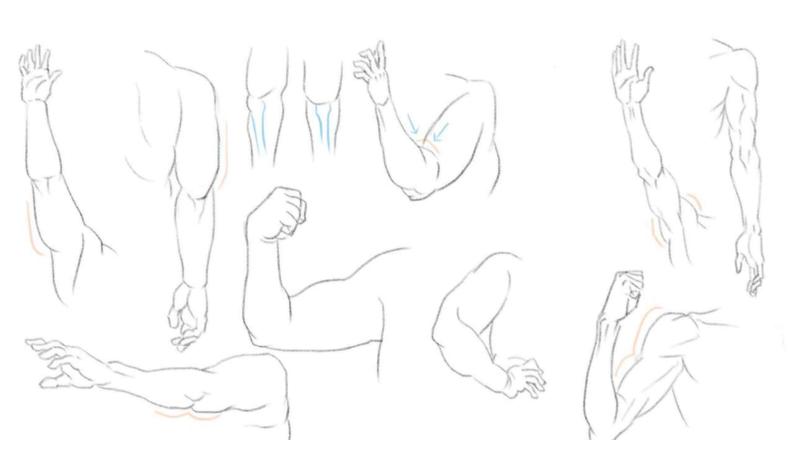
すそラインCは手によって持ち上がる

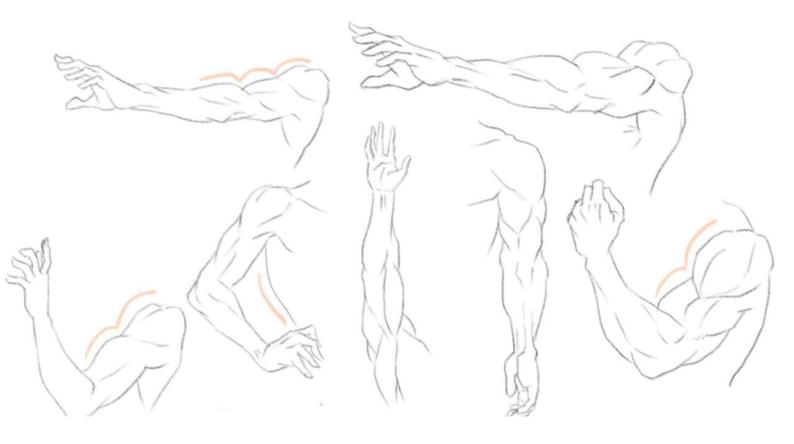






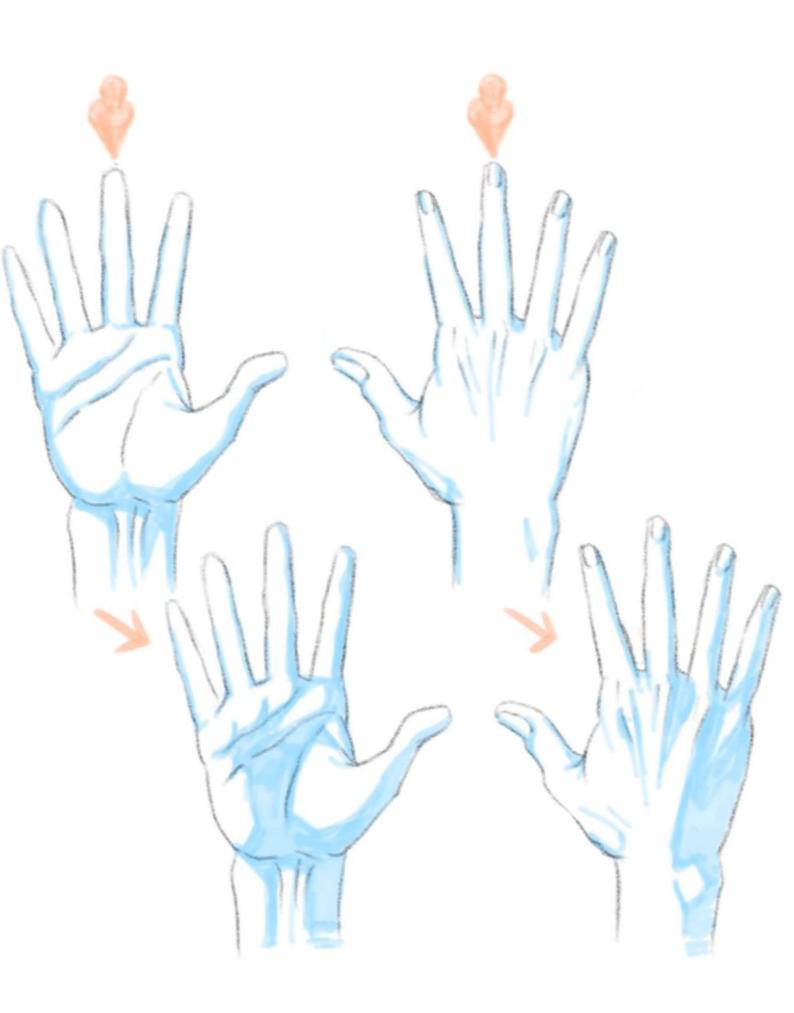


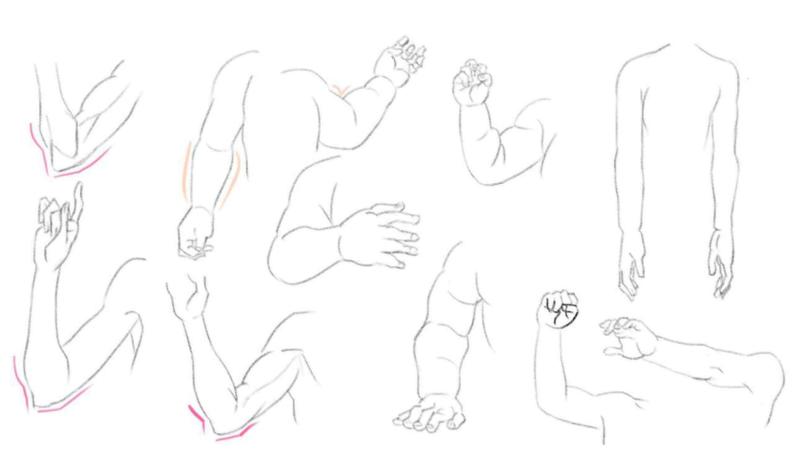


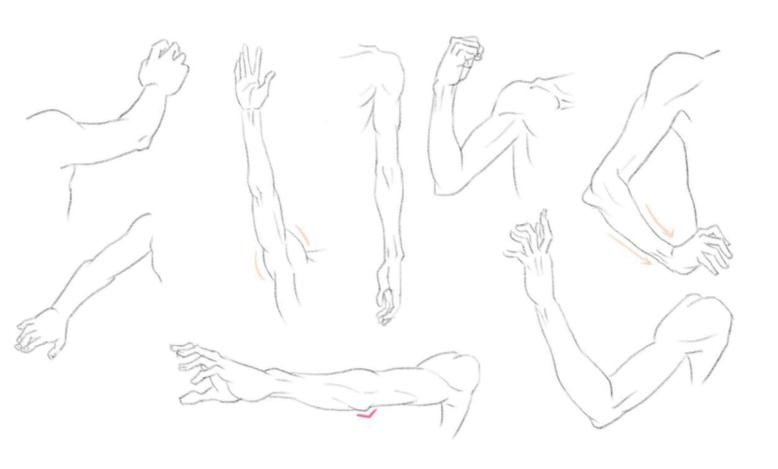


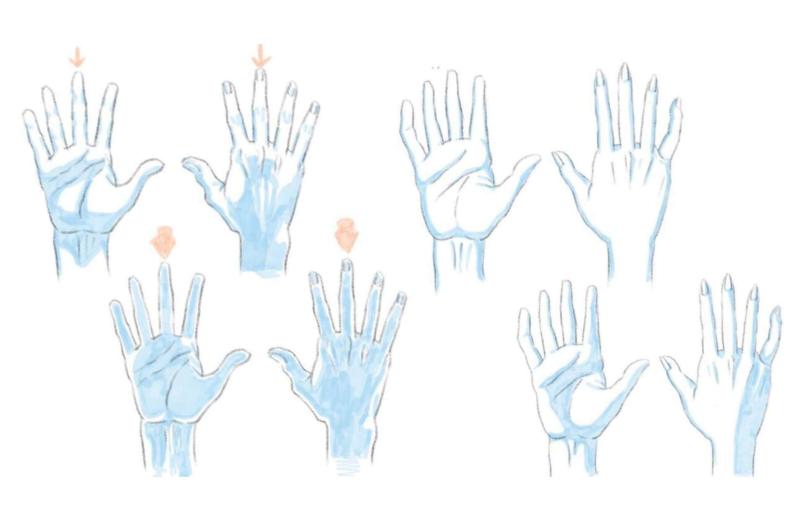


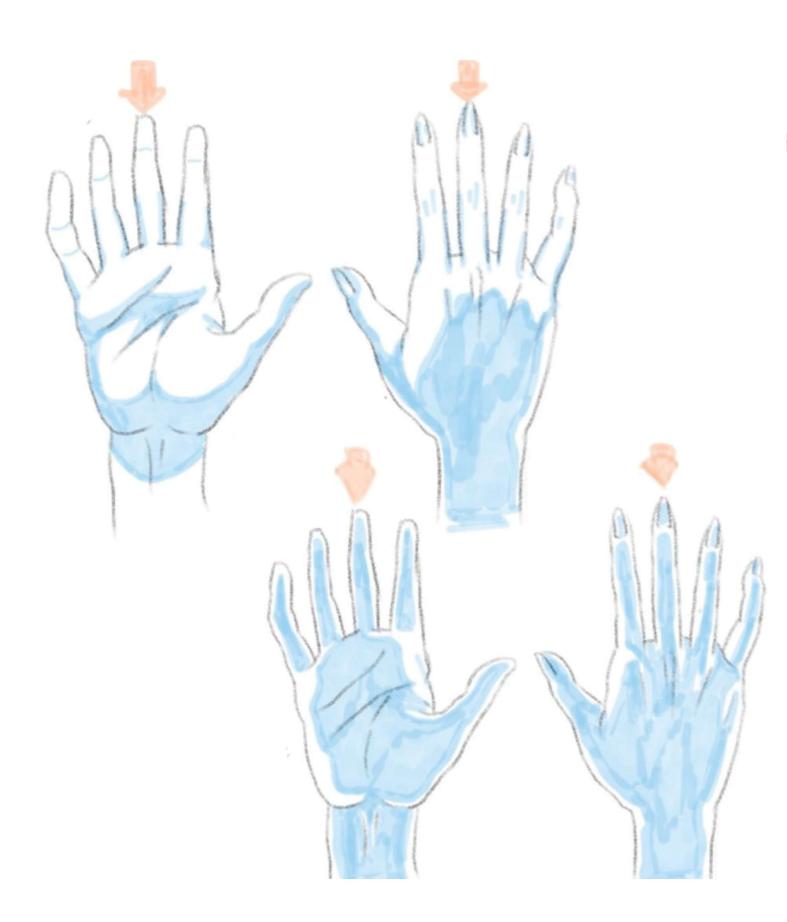




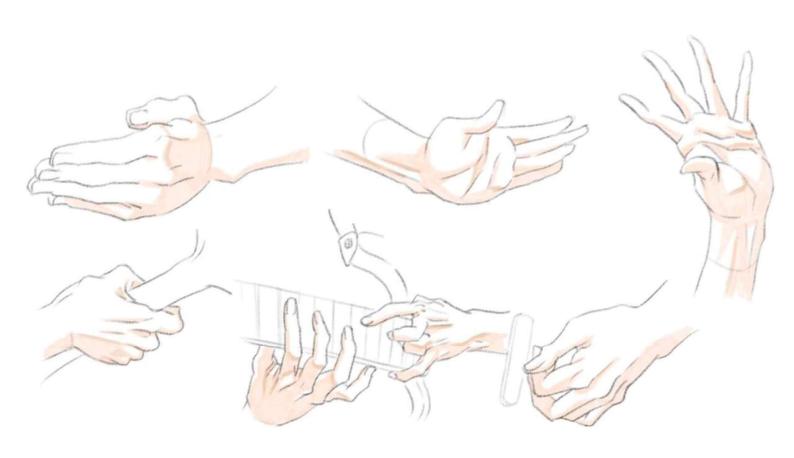


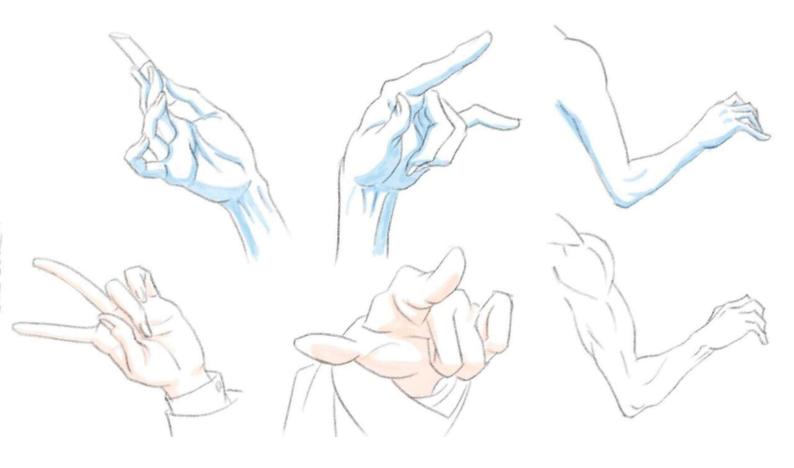


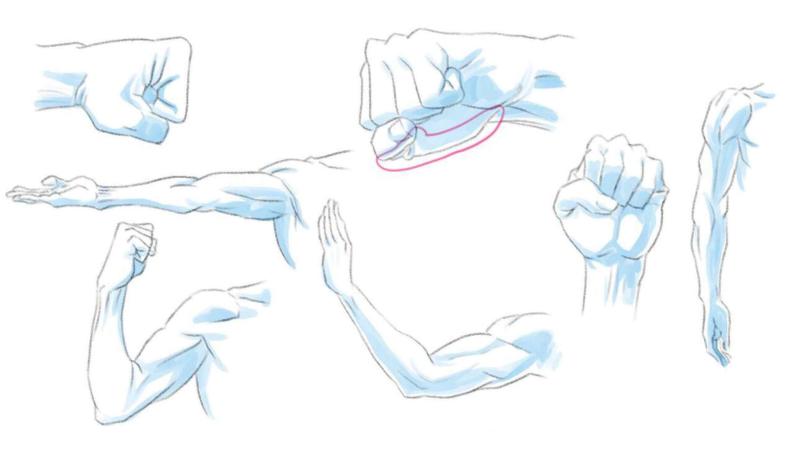


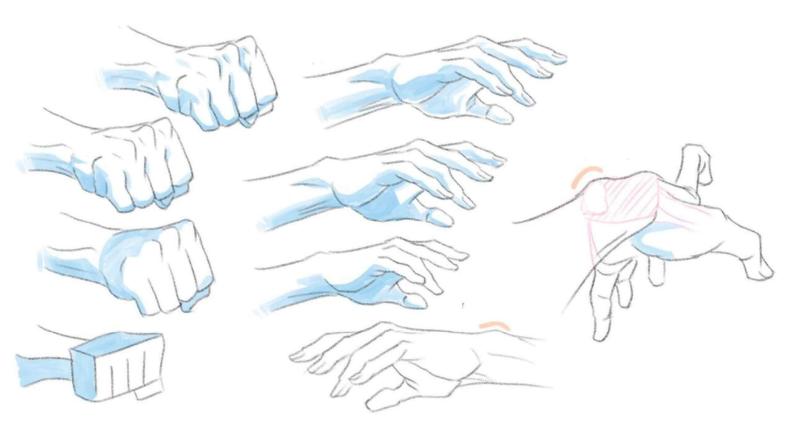


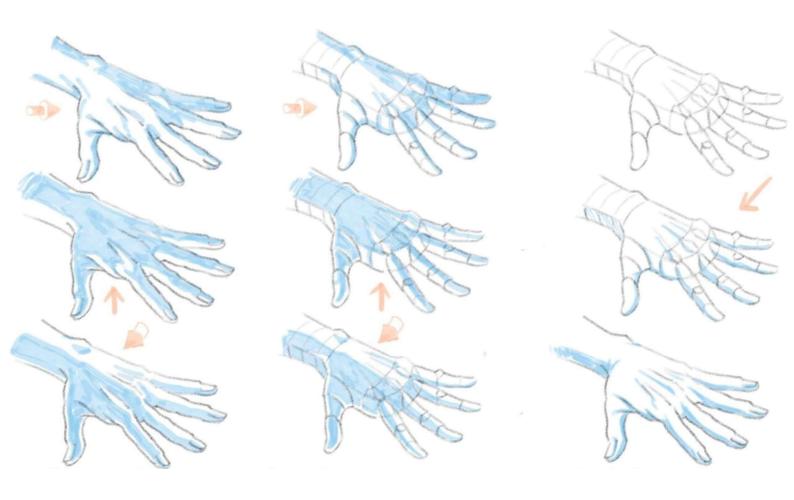


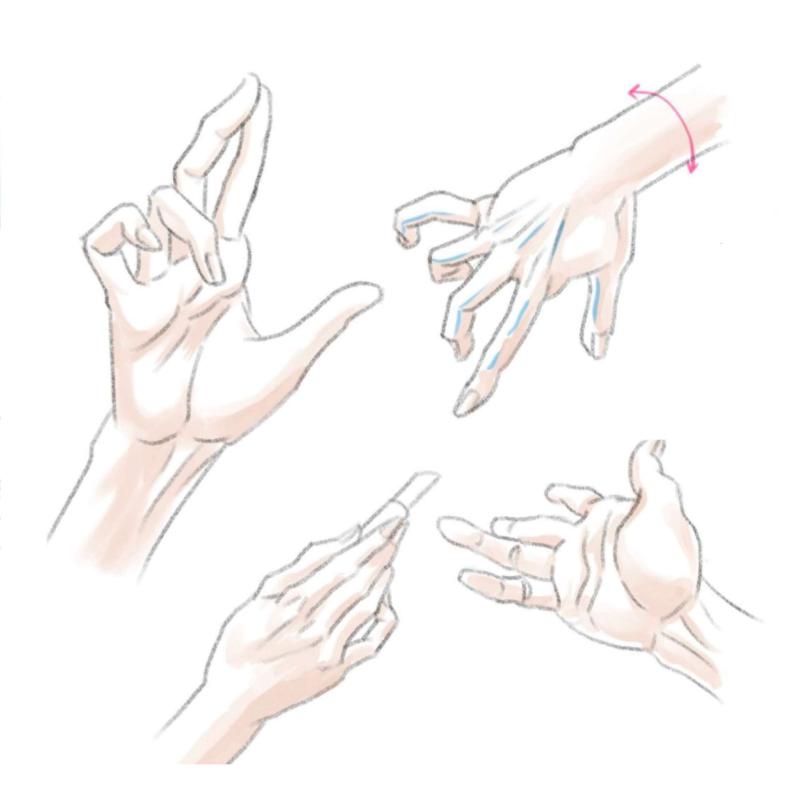


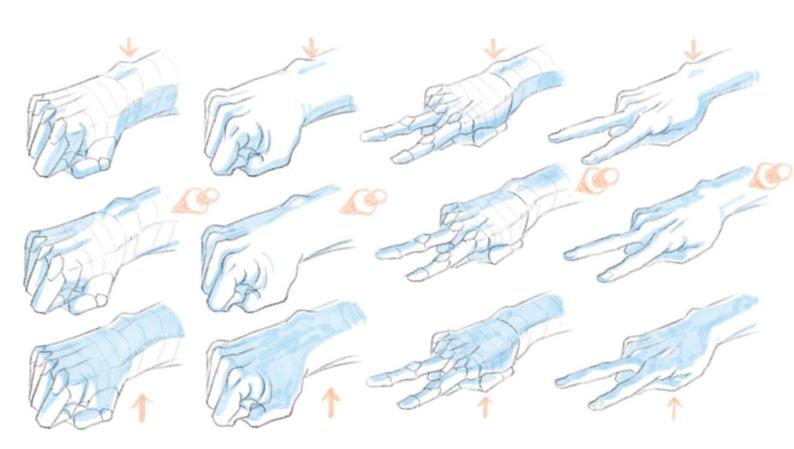




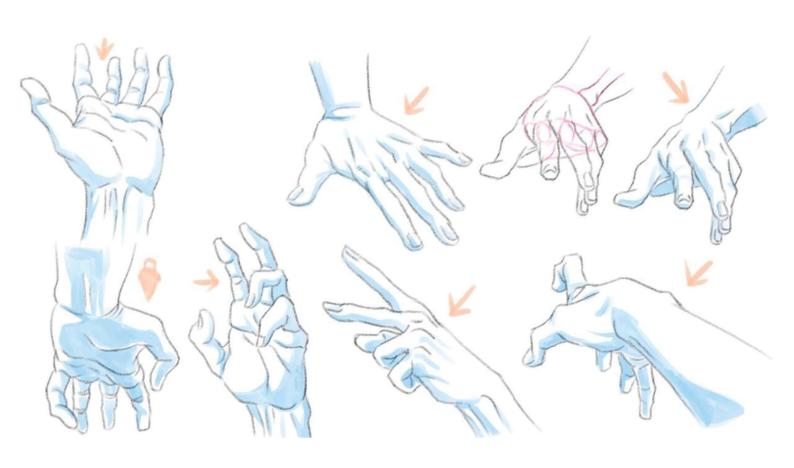


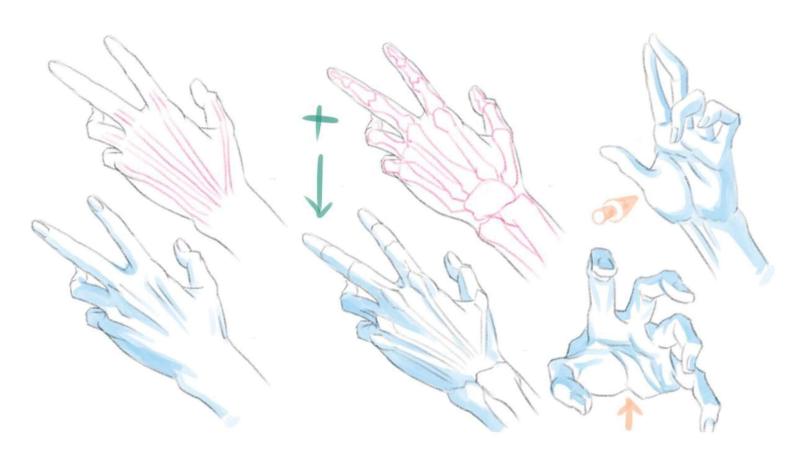


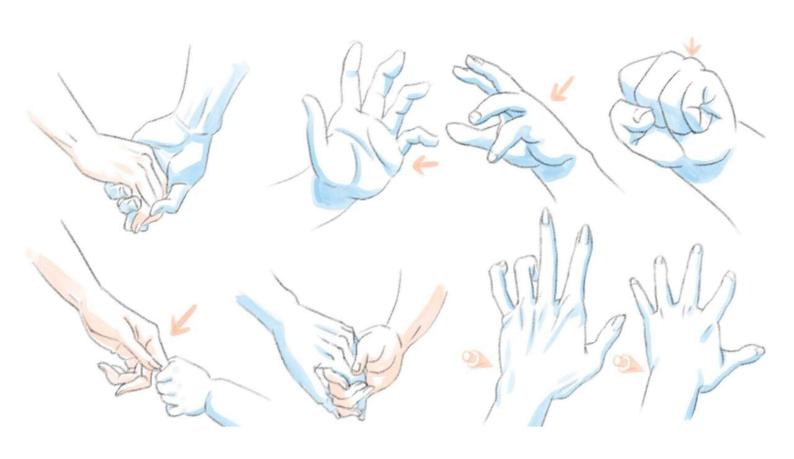


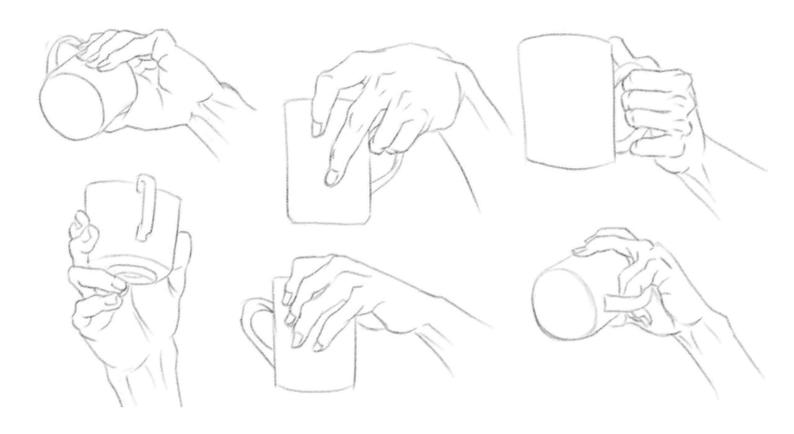


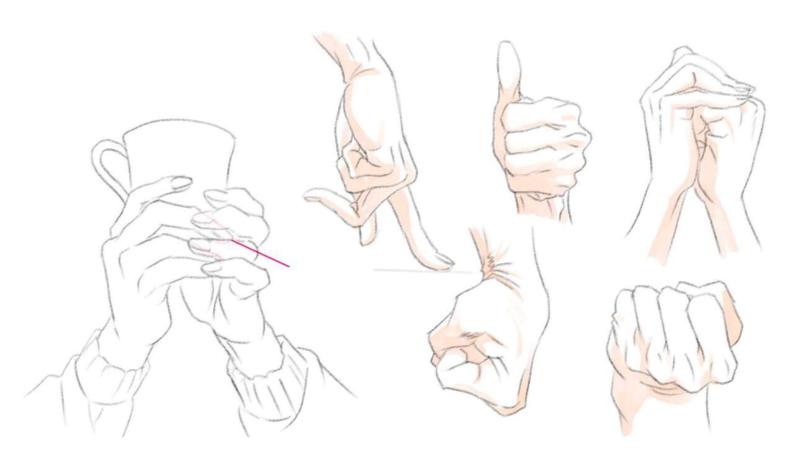


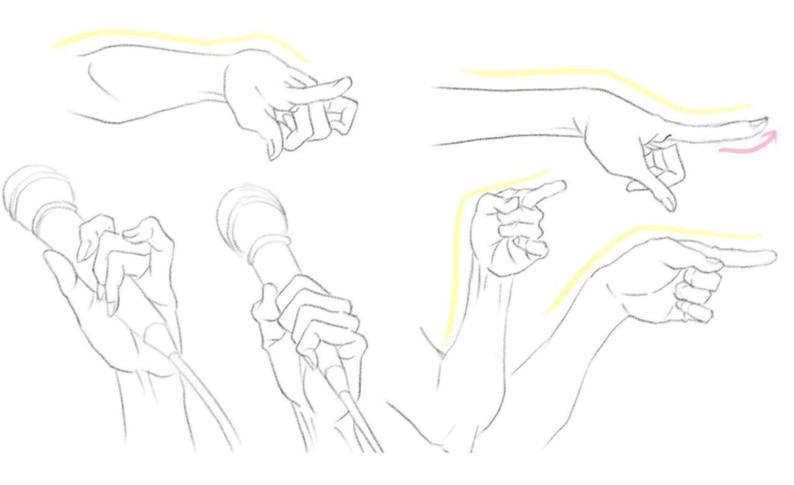


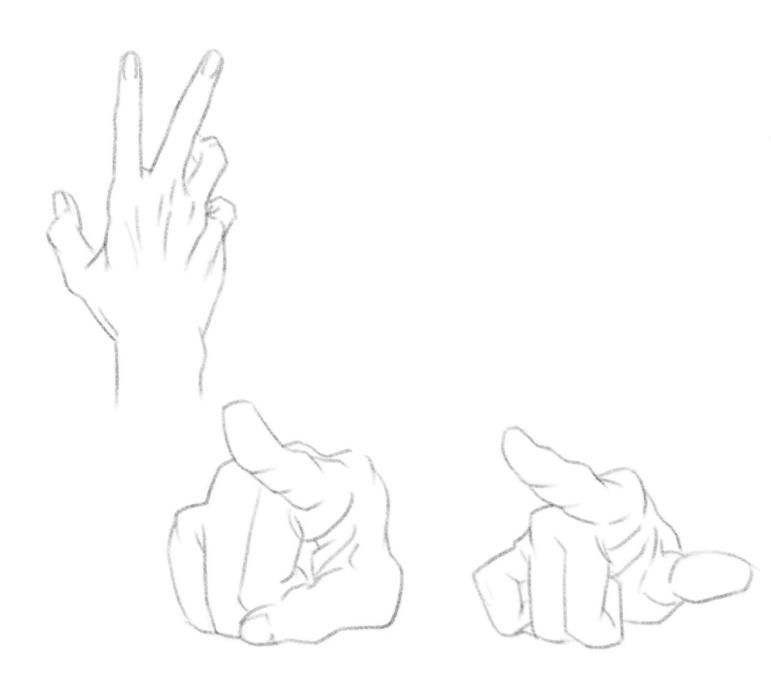










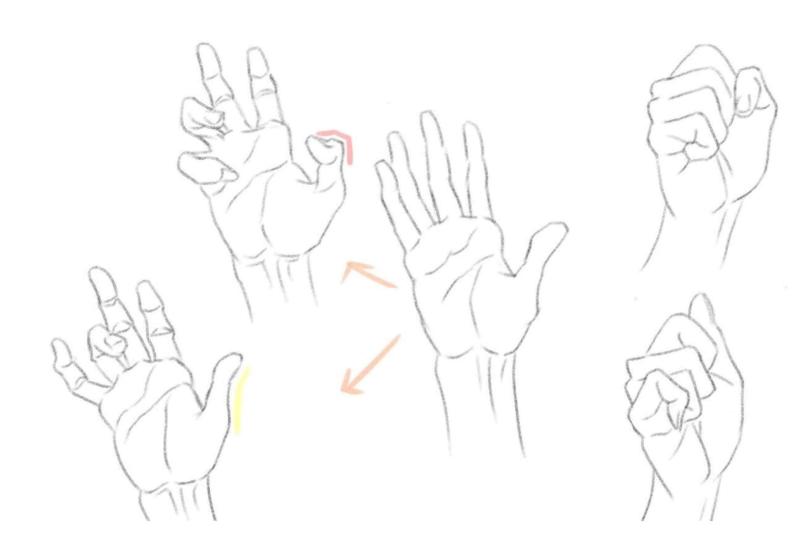


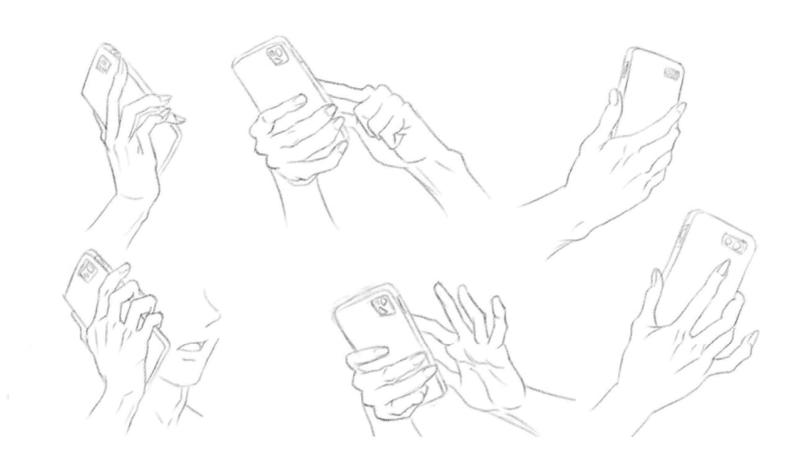




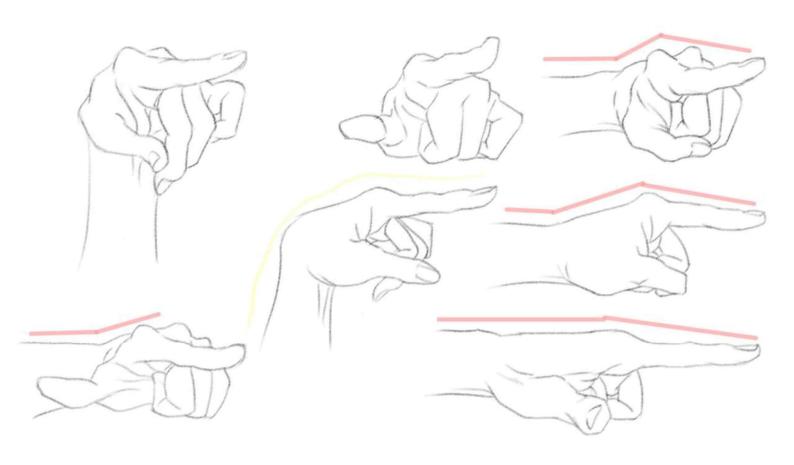


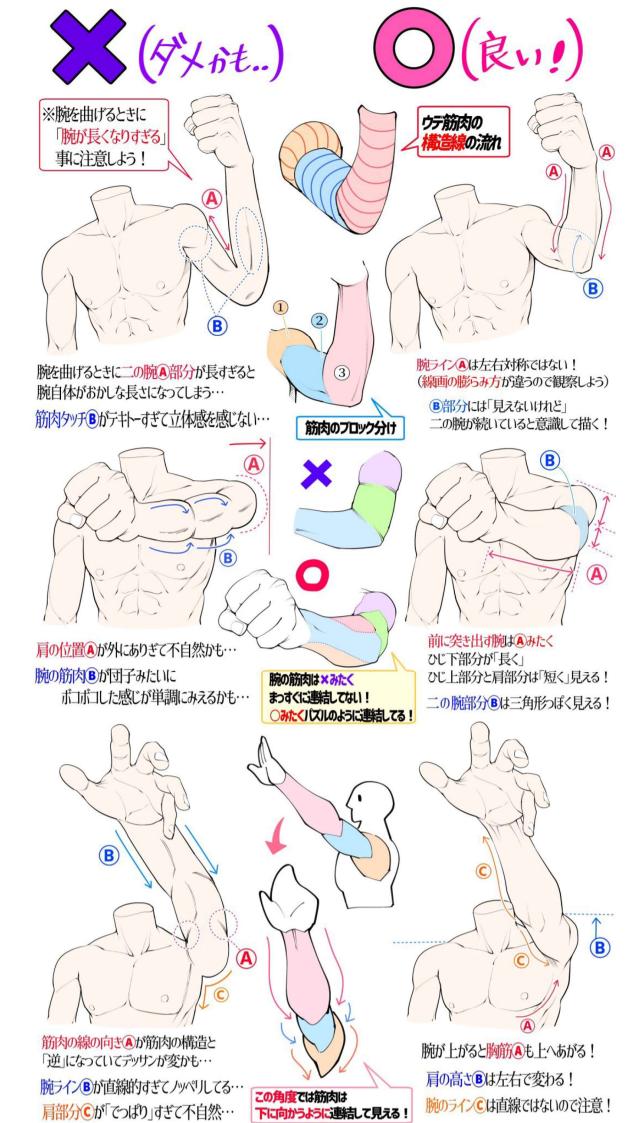


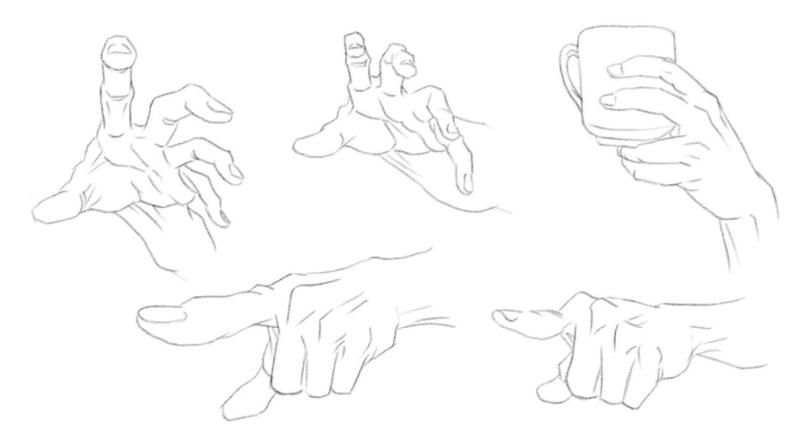








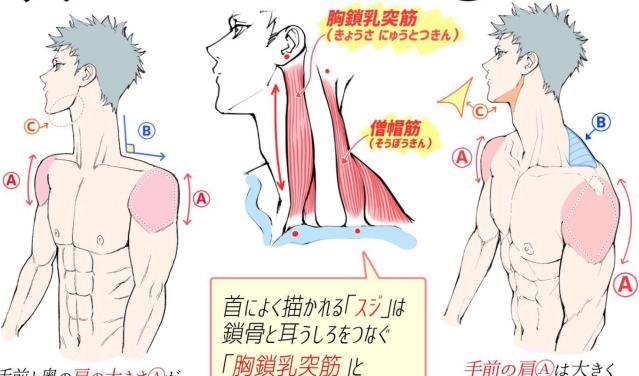






「〇例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!





「僧帽筋」という筋肉です

手前と奥の肩の大きさAが同じすぎて「遠近感が無い・・・」

「くびれ」が無さすぎ・・・

首の角度®が「直角」になると 首が「非力&ひ弱な感じ」見えてしまう・・・

あご裏の面Cが無いと、顔がノッペリする…

首の三角地帯®にある「僧帽筋」が 発達しているほどマッチョに見える!

「丸みのあるひし形」を

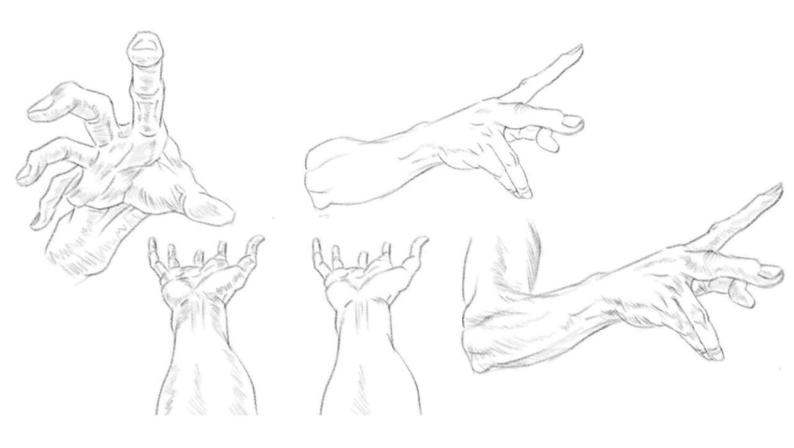
デコボコ感がハッキリする!

イメージする!

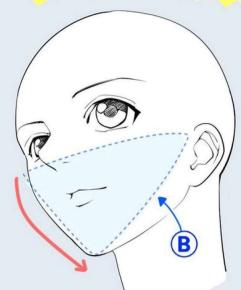
あご裏の面では「三角形型」



ならないように注意!



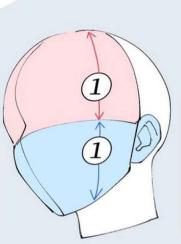
EDETRIEDZE ESTABLE DE PROPERTO DE PROPERTO



少年タイプ

顔の上部と下部が1対1 になるバランスが良いかも!

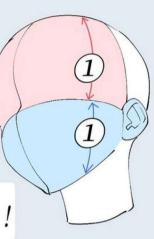
В部分が三角形になる
イメージで描くと良いかも!

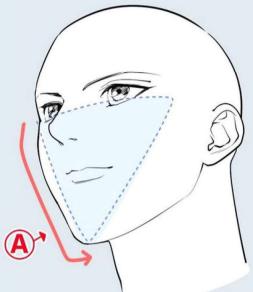


美少女タイプ

ほっへた を少年タイプよりも ぷっくりさせると良いかも!

鼻の高さも少年タイプよりは 低めにすると可愛さがアップするかも!

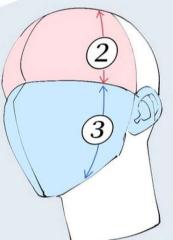




青年タイプ

青年は特にあごを長めに! 「目から下の比率」が大きい。

ほっぺた**④**もストーンと こけている方がカッコよく シャープな顔に見えるかも!

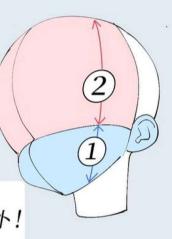


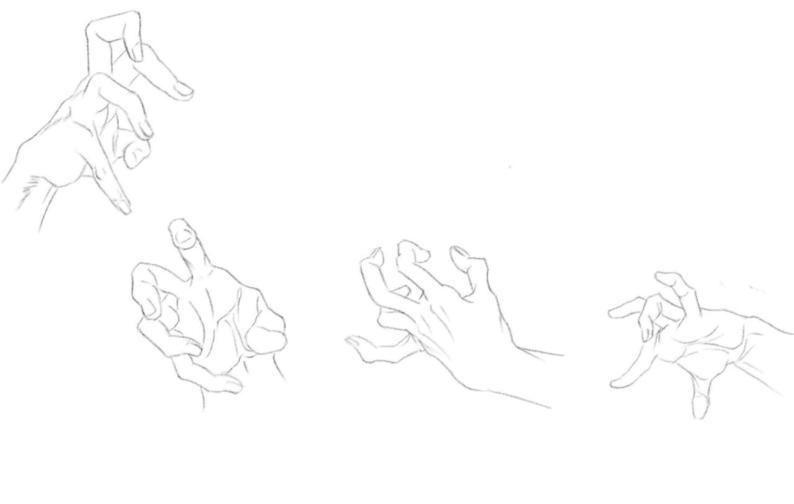
幼女タイプ

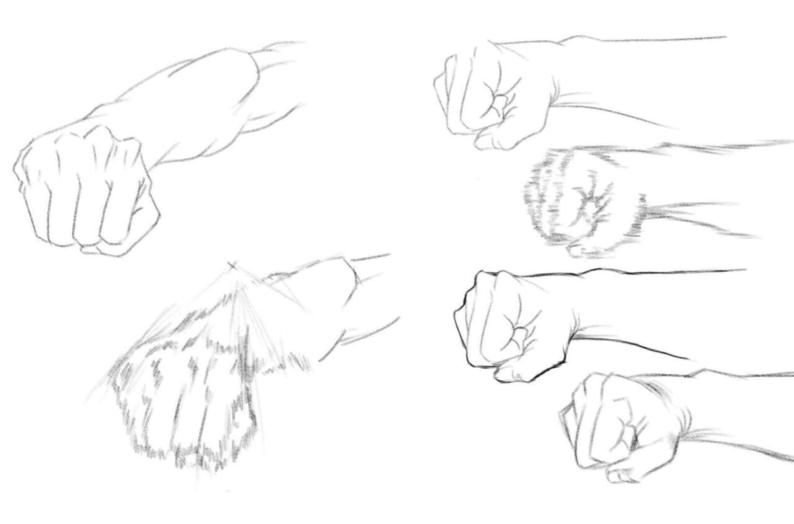
B

あごを小さく、鼻下の面積へを せまくすると幼女感がアップする!

ほつへた®も美少女タイプよりも さらにぷっくりカーブさせるのがポイント!



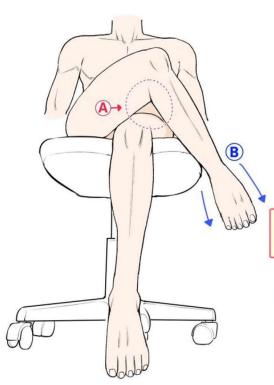






「O例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!





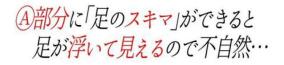
硬い「<mark>ひさ</mark>」が食い込むので 「S 字ライン」に見える!



両ひざふは離れ過ぎないように近くに描く!

足の甲®は「表面と裏面」が見えるように 立体的に描くのがコツ!

※三角錐(さんかくすい)の形状を イメージしてデッサンしてみよう!



足の甲Bが「表面」しか見えてないので 絵が単調でノッペリして見える・・・



2

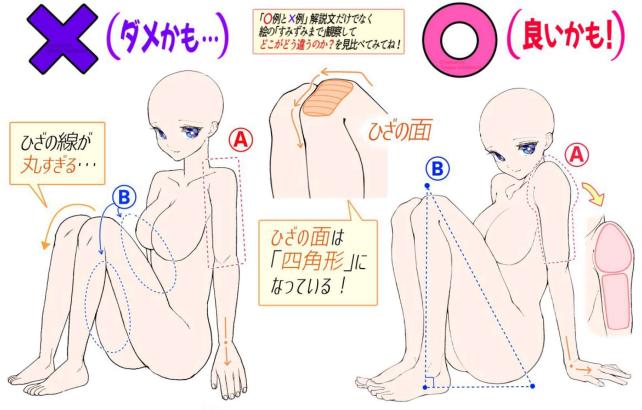
左右の脚の角度Aが「同じすぎて」 ポーズが単調で平面っぽく見えてしまう…

※ 良い例(○パターン)と見比べてみよう!

奥側の太ももBの付け根部分が で 「大きく見えすぎている」のが不自然かも… 上に乗せる脚Aは 手前に向かってくるように描くと良いかも! ※足の裏が見えるように描くのがコツ!

下の脚のひざBは上の脚で隠れる!

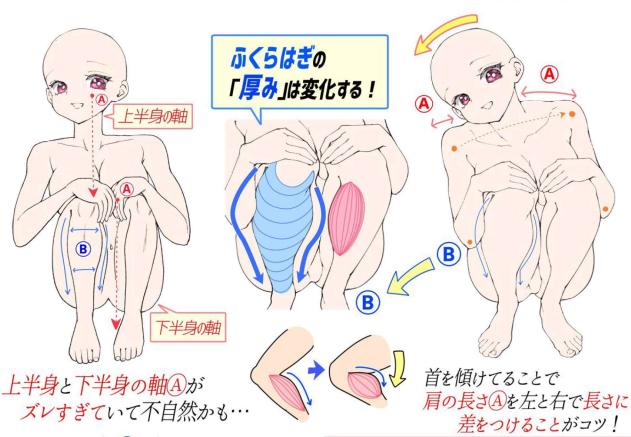
脚は「3つのブロック」で考えると良いかも!



*肩~ひじまでのシルエット*Aが 「長方形」だと腕のリアルさが弱いかも…

B部分にスキマが空きすぎていると 女の子の体の「ムッチリ感やエロさ」が 半減してしまうかも・・・ 腕の形Aは「三角形+長方形」で描くと 筋肉や骨格がリアルに見えてくれる!

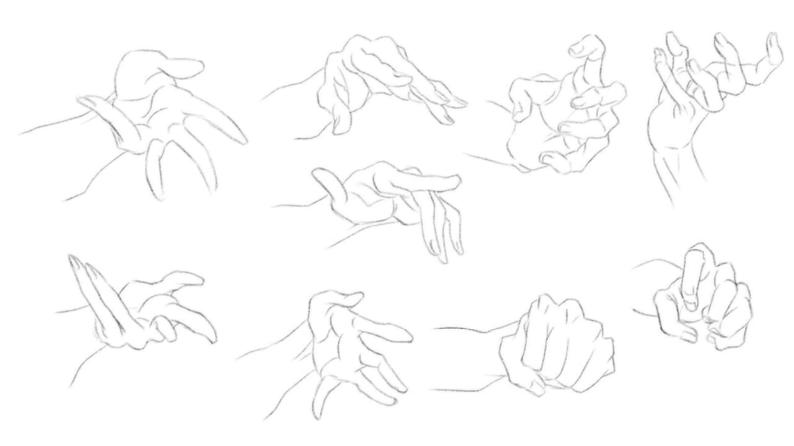
足のシルエット®は「直角三角形」に なるイメージで描こう! 「ふくらはぎと太もも」も密着させるのがコツ

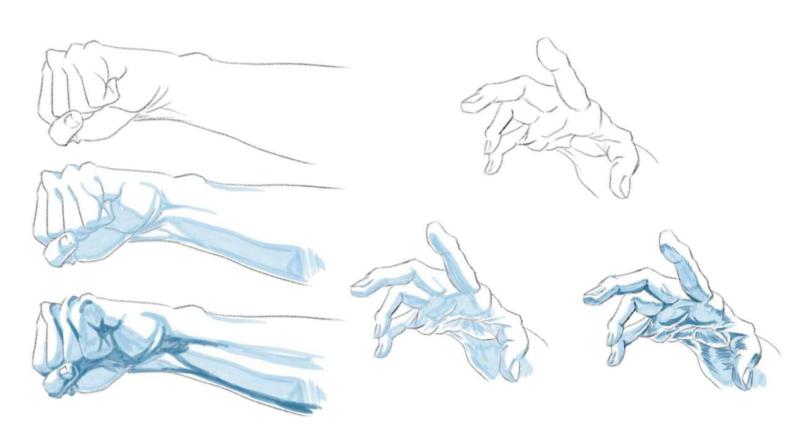


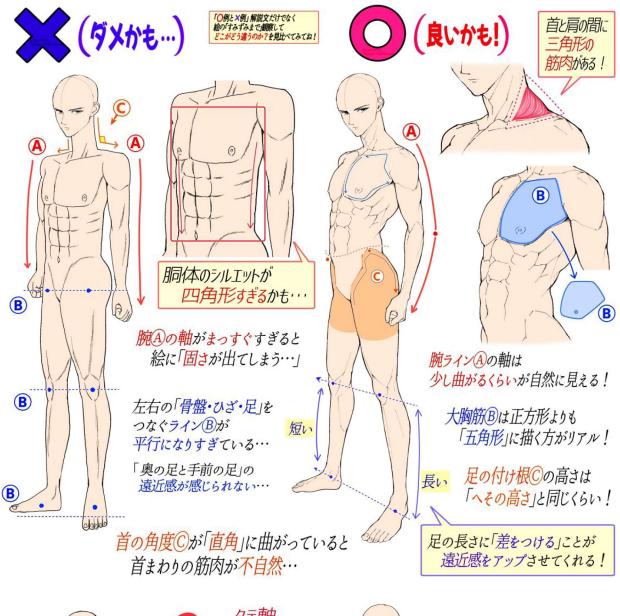
ふくらはぎの幅Bが細すぎると しゃがんでいるように見えない…

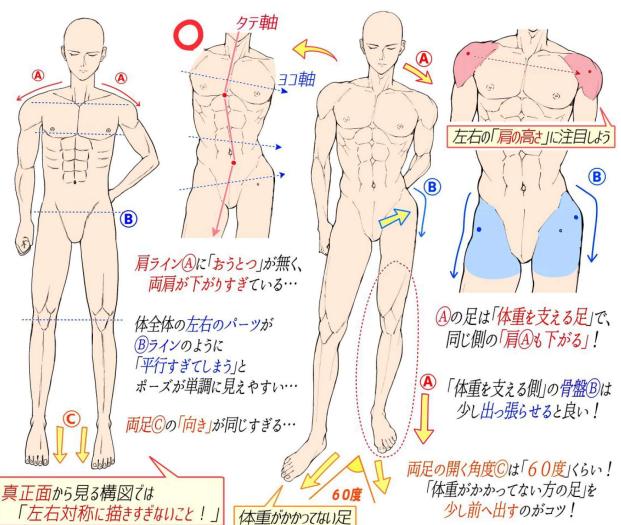
※もっとヒザが手前に突き出るように 描くことが重要かも! ※左右対称になりすぎないことが魅力的なポーズ!

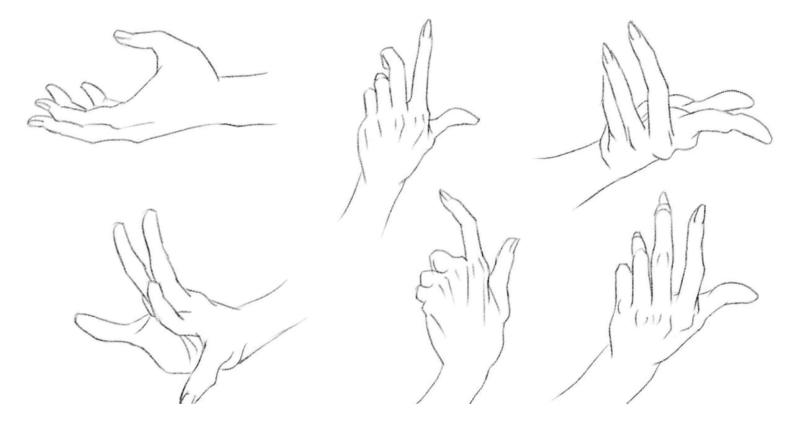
ふくらはぎの筋肉®はしゃがむ時に「つぶされて横へはみ出る」ので立っている時よりも「ふくらはぎの幅」は大きくふくらんで見える!

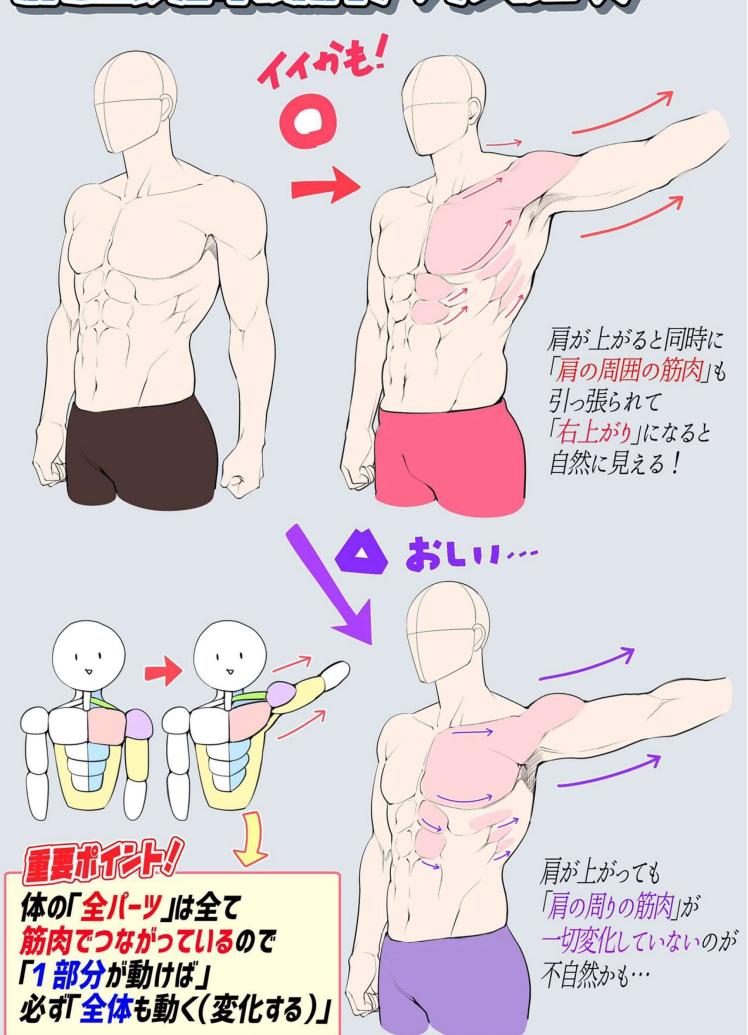














BEBE TO THE TOTAL TO STANK A VOSTINUTA



- ①ブレの無い綺麗なカーブで描けているか?
- ②左右の乳房の高さがそろっているか?
- ③おっぱいに重力が働いているか?

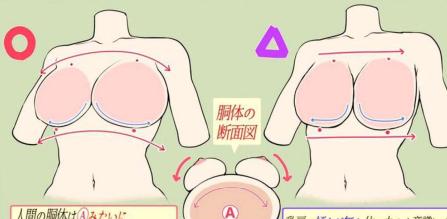


「何が違うのか」拡大して よーく観察してみよう!



乳房を「水風船」に例えるなら 「体の丸み」や「重力」に合わせて 球体が「つぶれる」ように変形するでしょう。

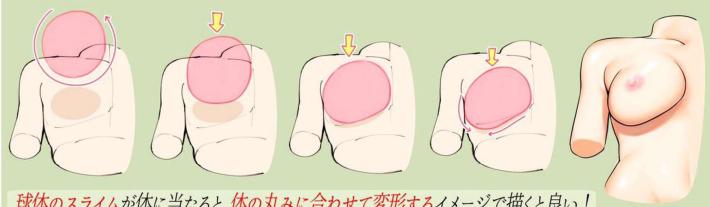
この「重力感」が感じられないものは △の例のように「不自然な絵」に見えます



人間の胴体は^(A)みたいに 筒状にカーブしているため 乳房は<mark>左右の端に向かって落ちる</mark> ように広がって見える方が自然かも!

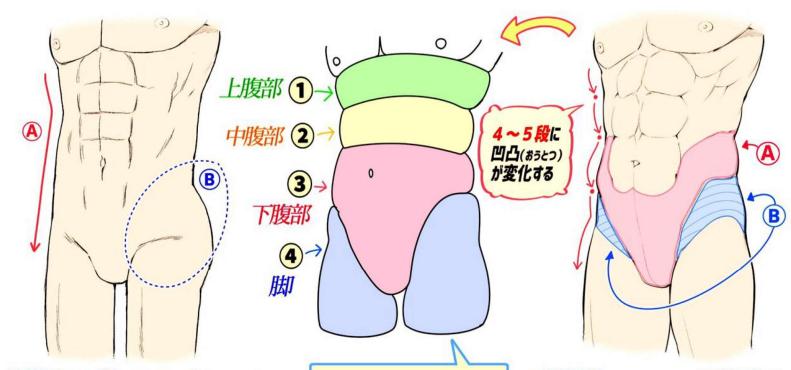
乳房の傾きが無く、体の丸みも意識して 描かれていないので乳房が浮いて見える・ 重力感(現実の重さ)を感じないので 「乳房の存在感」も弱くなってしまうかも…

この「重力感」があったいの「悪きがき」をアップきせる!



球体のスライムが体に当たると、体の丸みに合わせて変形するイメージで描くと良い! おっぱいは「まんまるの固い野球ボール」ではなく「柔らかな大福餅」をイメージする!

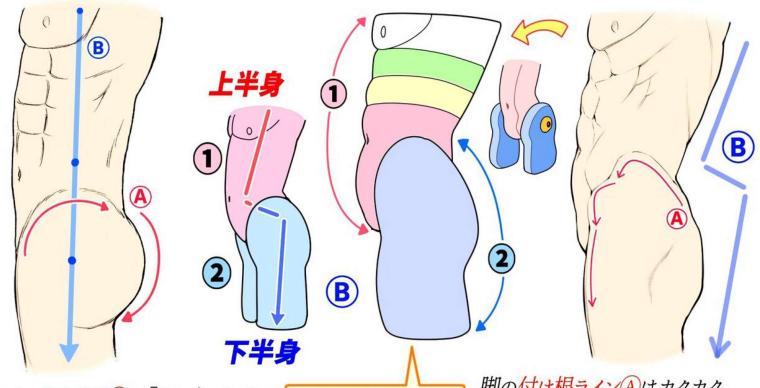
※「重力や運動動作」によって乳房は色んな球体に変化する。という意識でデッサンしてみよう!



胴体ラインAに凹凸が無さすぎる… 下腹部と脚部分®の「ブロック分け」が 不自然になっている…

胴体は4つのパーツに 「ブロック分け」できる! 下腹部Aのブロックは「三角形型」 三角地帯®は下腹部と脚の

三角地帯®は下腹部と脚の 「つなぎめ」に考える!

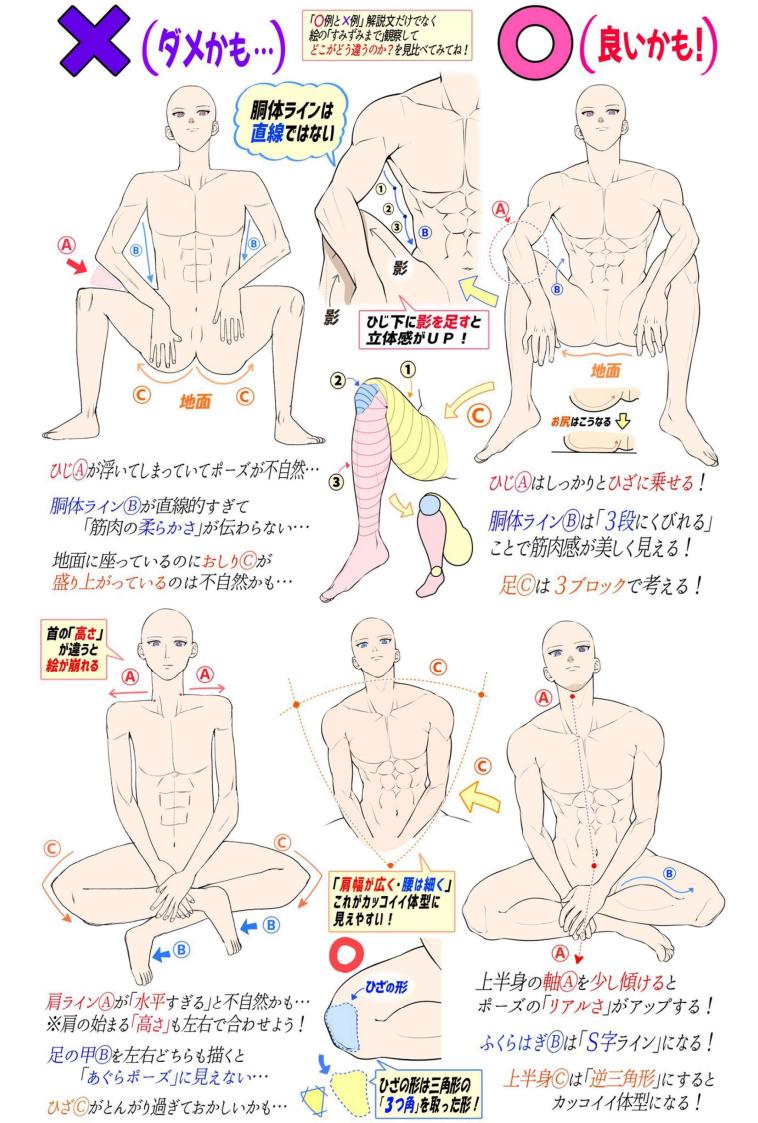


おしりのりんかくAが「まん丸」すぎて 「男性の筋肉感」が無くなっている…

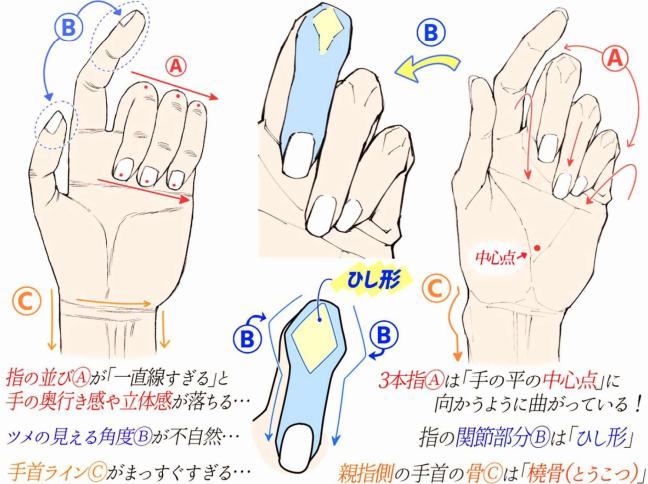
体の中心軸Bが直線すぎる…

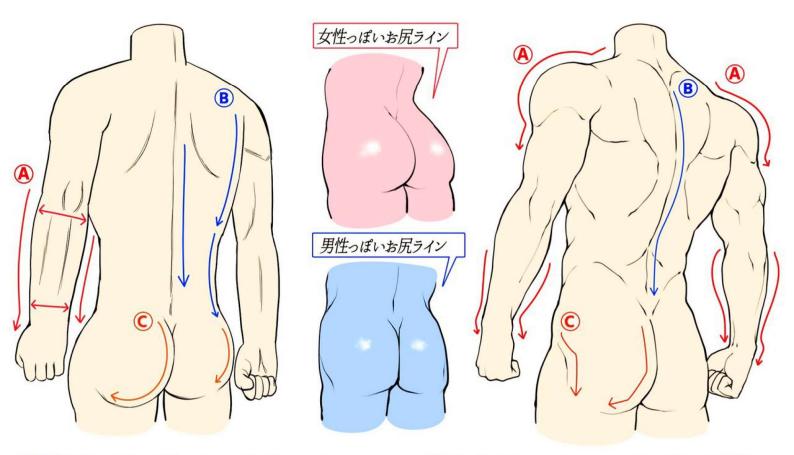
上半身①は 下半身②よりも 「前に」出ている! 脚の付け根ラインAはカクカク。 男性の尻は「角ばらせる」のがコツ!

横からの中心軸Bは「S字型」に描くと自然に見える!









Aみたく「ひじ下と手首の太さ」に差が無さすぎると腕のくびれが弱く「短い腕」に見えてしまう…

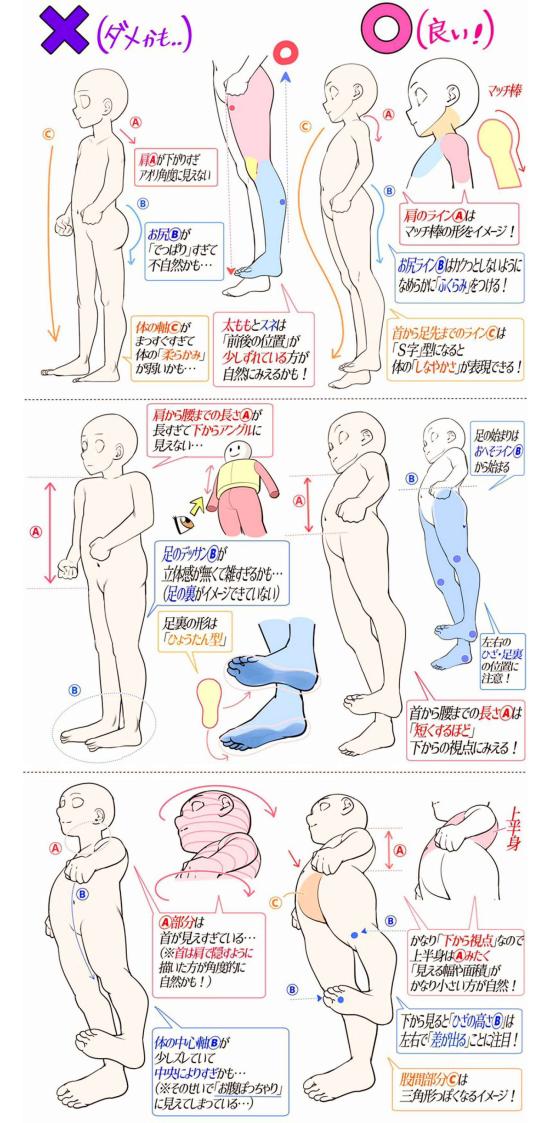
体のライン®は「筋肉の細かな盛りあがり」が描かれてなく 線が単調なので「筋肉の少ない痩せた体」に見えてしまう…

<u>Cのお尻は「丸み」が強すぎて女性っぽいお尻</u>に見える…

肩ライン個は外側へもり上がるように、手首はギュッとくびれるように 「筋肉が膨れる部分」と「くびれる部分」のメリハリが大切!

背中の中心軸Bは「ゆるいS字」っぽいカーブで描く!

男性のお尻は©みたく「くぼみ」を描いたり、カクっとした「筋肉の硬さと厚み」表現すると男性っぽく見える!



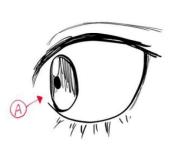








- ① A部分のまぶたがひとつなぎの 線で猫くと目の立体感がリッパリかも…
- ②二重の線圏は重ねすぎないように…
- ○このアングルではしずく型るの 目の形にすると美いいかも8
- ②目頭風に三角のみぞを作ると 目の奥行き、立体感がでる。

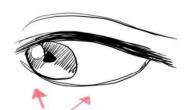






- ①瞳Aで対前方に描いても 後方から見たアングルにはでよらでよいかも...
- ② 目の角度によってまっげの見え方が 変りるので要注意 8

- ① 目の形Aは直角三角形 モイメージレよう8
- ②まっけの方向はあれてく 真下からナナメ下へ 変化するようにと

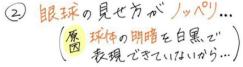








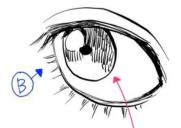
- ① どろらが目頭が目尾か 何かりにくい...
- ①上まぶたライン面は 逆への字」にするとよいがも





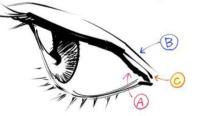
上から見た流し目

②上まぶたに隠れて 瞳図は下半分だけ見えるのか 自然がも8



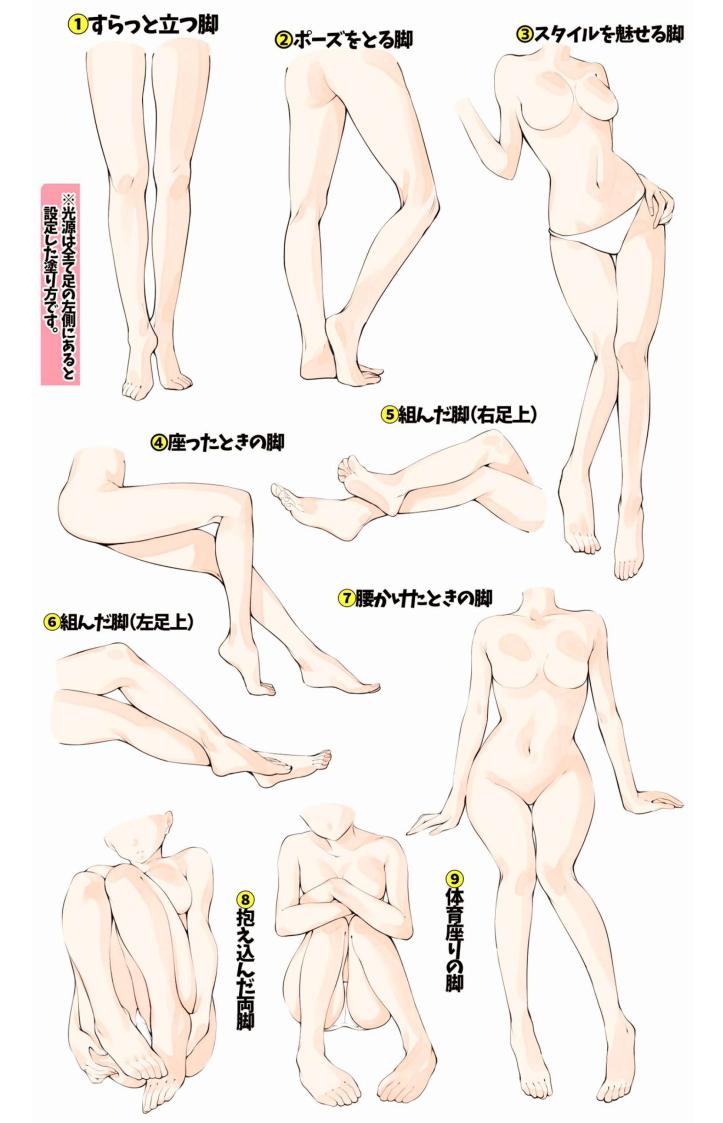






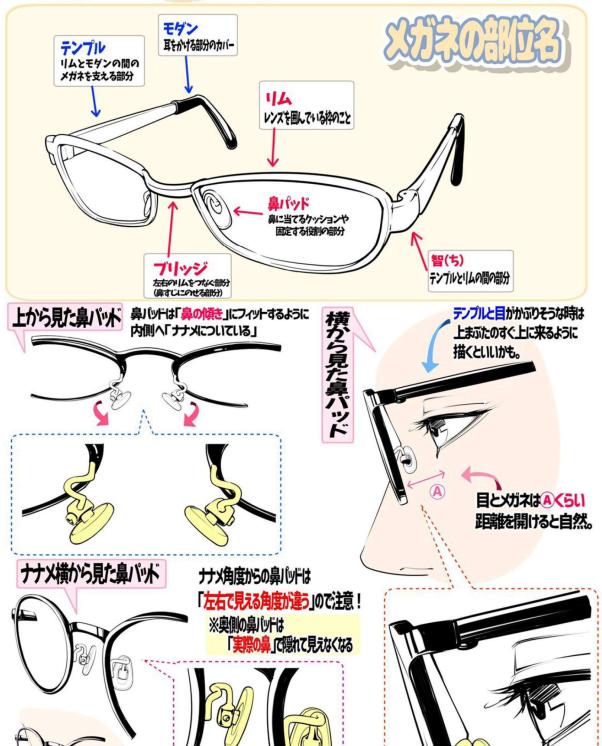
- (1) 瞳の影のつけ方が雑かも...
- ②ななめから見ているので
- ①上まぶたA線と二重線Bの スキマに〇線を入れると よりリアルでは目に見
- ②瞳の中のタッチ線図は 瞳の中央へ向かうように多

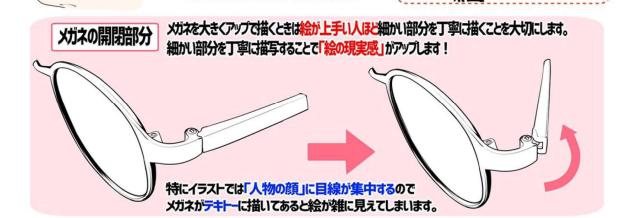
目尻圏はカーブして見えない方が自然…



4ブロック 2 1 左右非対称 ∨字型 骨が 出る 裏側の筋肉は 二股に分かれる 血管を描く 中指が、 高い 胸の筋肉の 流れは 胸の筋肉は ワキに集まる ぶ厚い シック"ザク" 背中の筋肉が 腹筋ラインは 前から見えている 「S字型」 ヘソ周りの筋肉は「U字型」

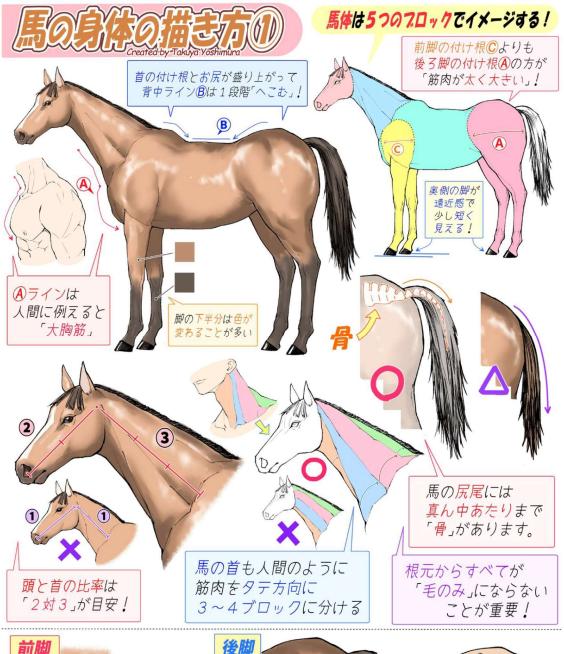


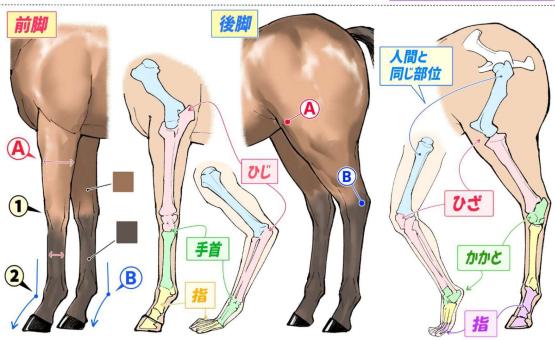












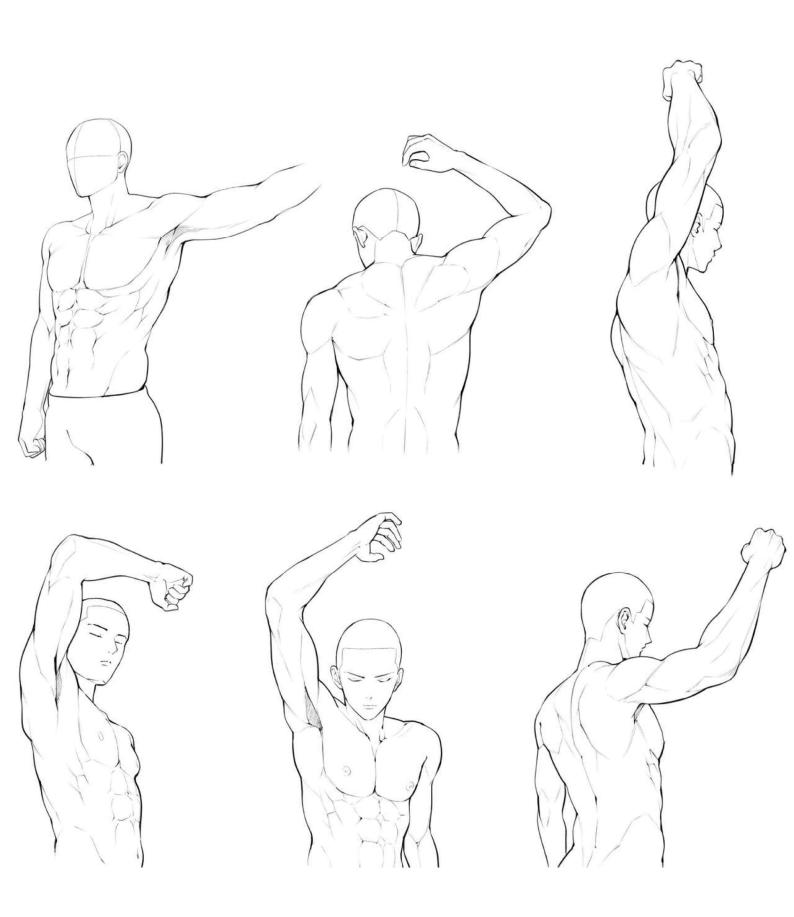
脚の幅倒は上の方が太い!

足先は関節圏からナナメ前に出る!

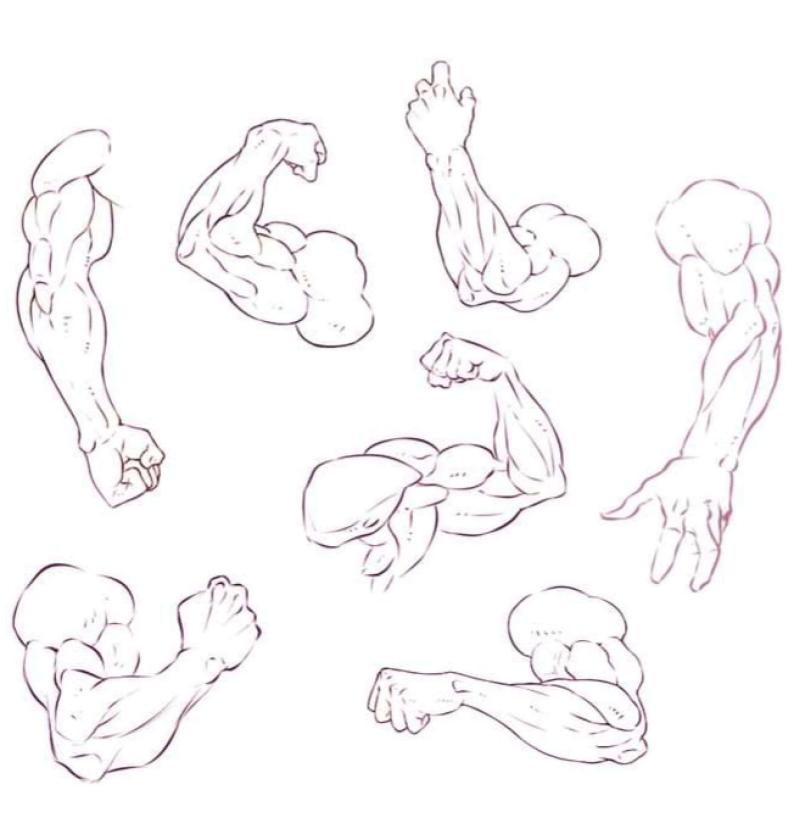
馬の前脚の①は人間でいえば「手首」。 ②から下部分は人間でいえば「指」。 <mark>A部分</mark>が人間でいう「<mark>ひざ</mark>」であり **B**部分が「かかと」になる。

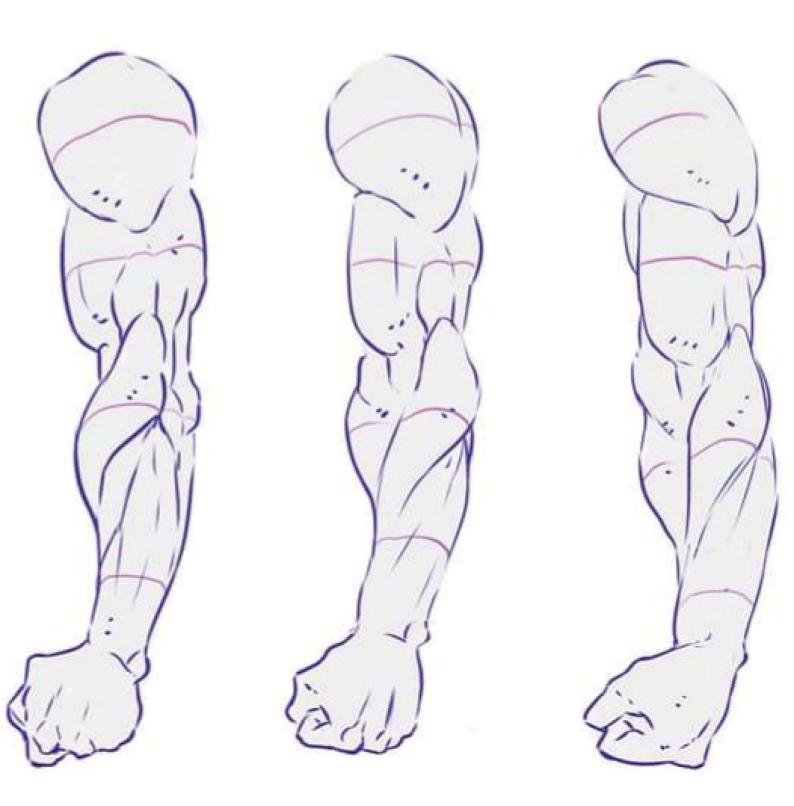
馬のひづめは人間でいう「爪」であり、 馬は爪先(指先)で走っている感覚である。

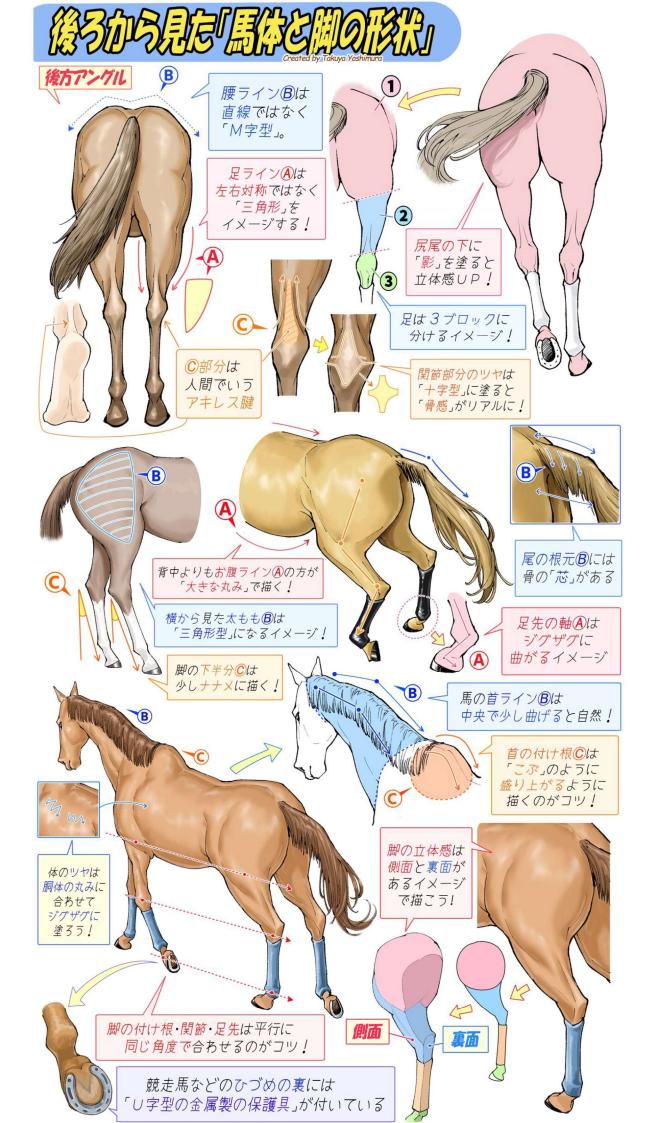


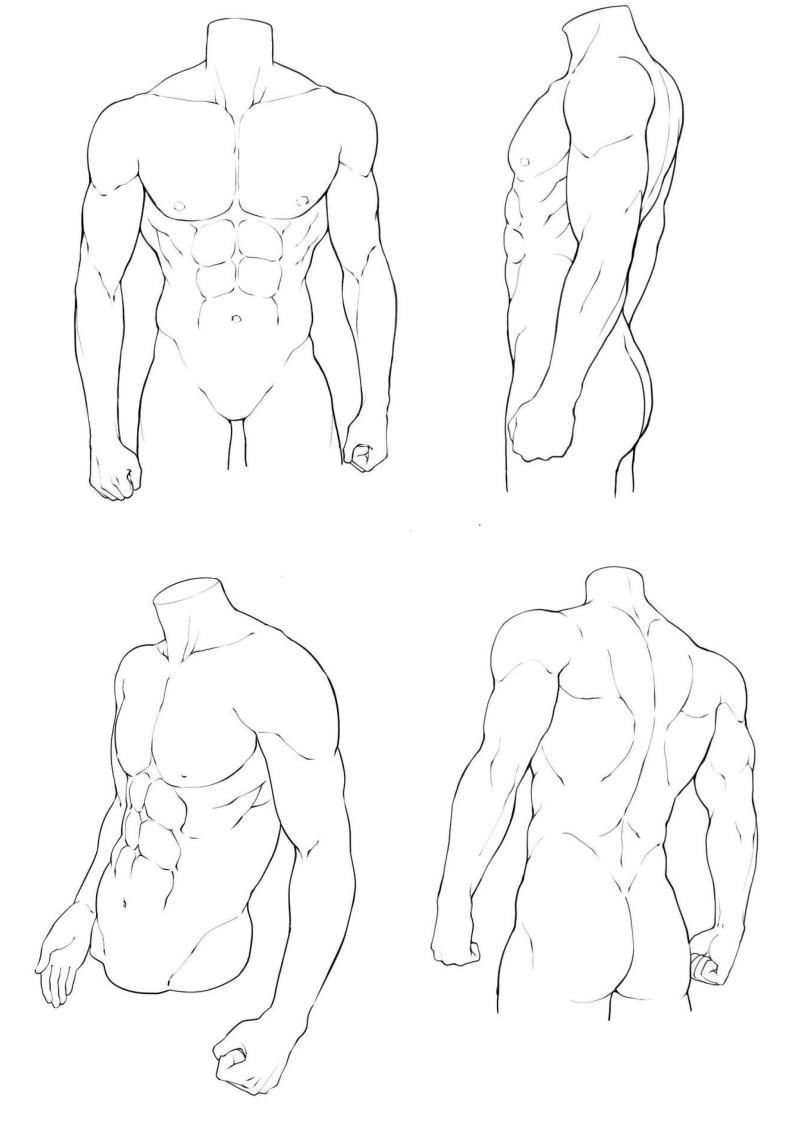


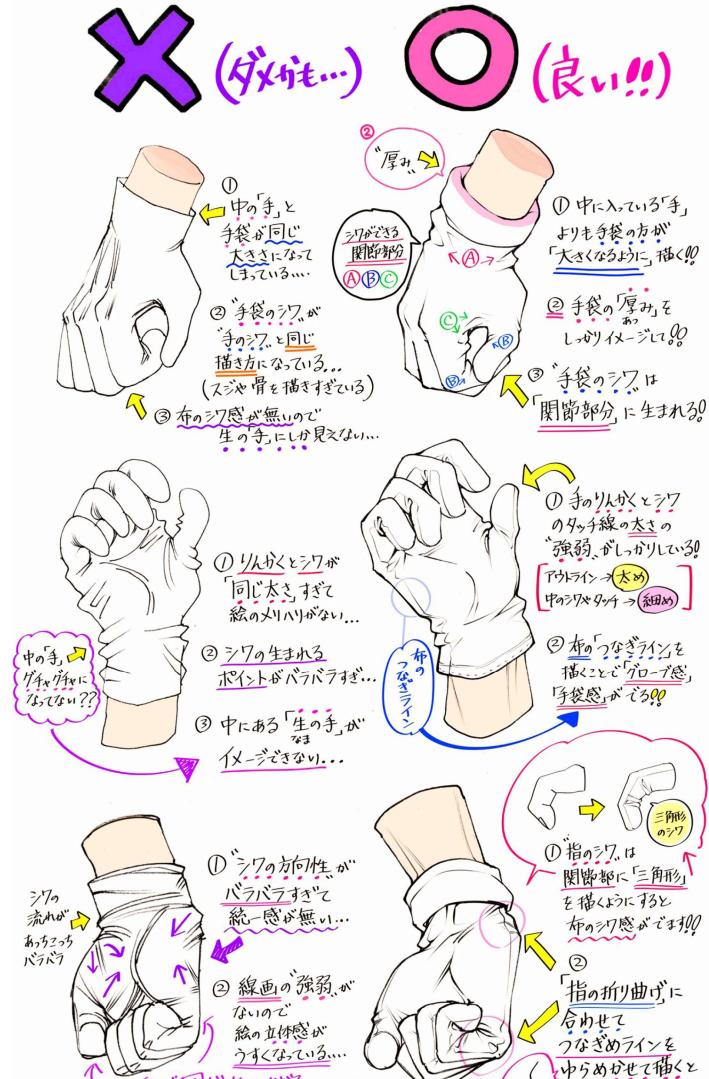






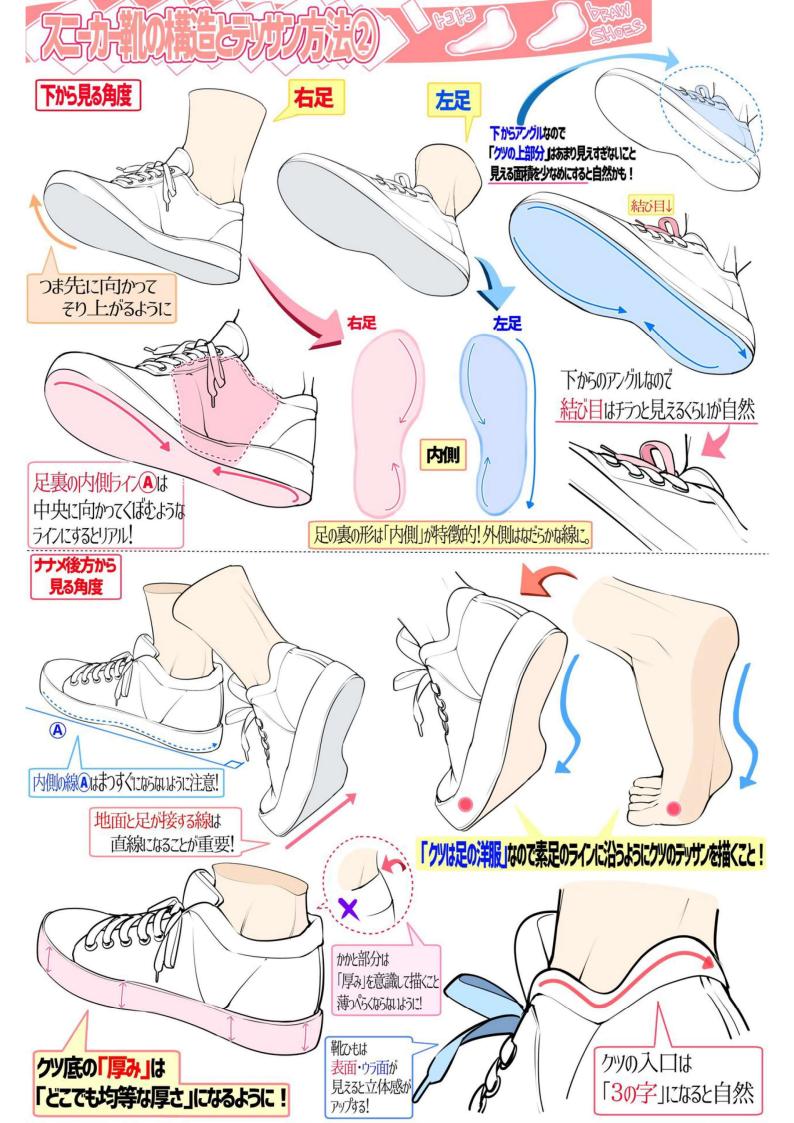




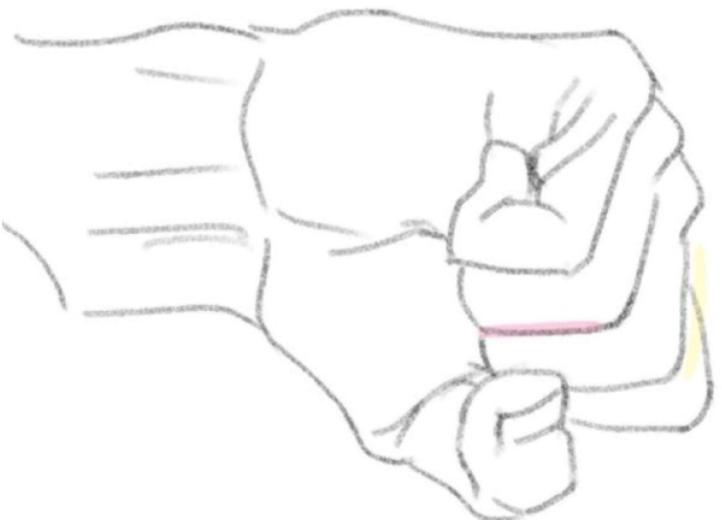


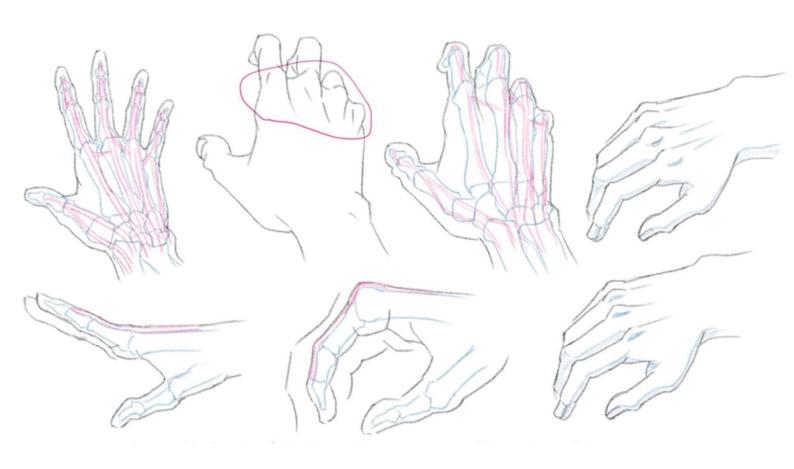
MITル感がUP®

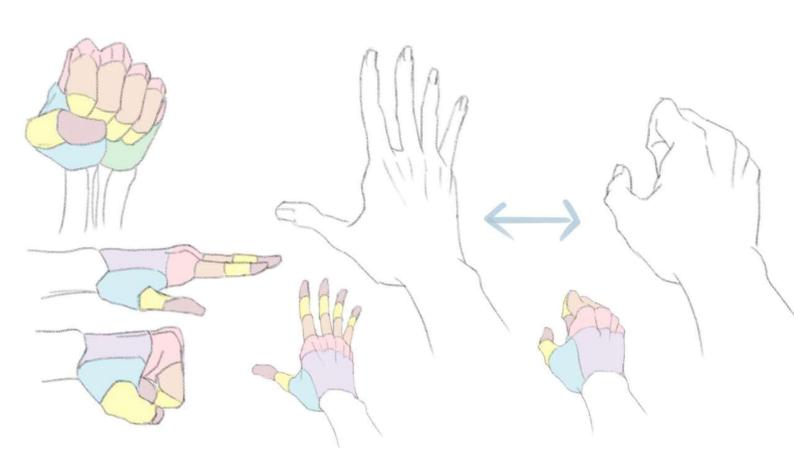
線が同じ太させる…

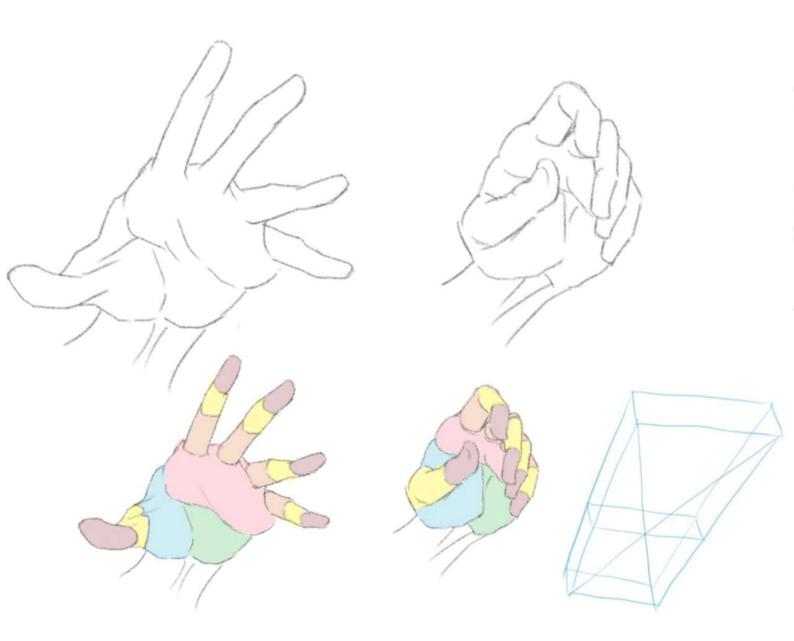


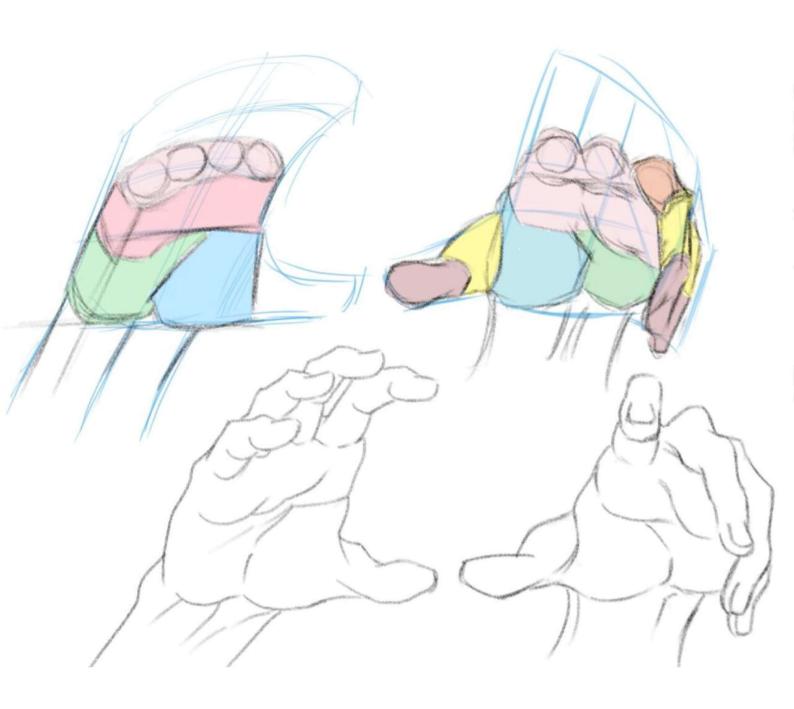




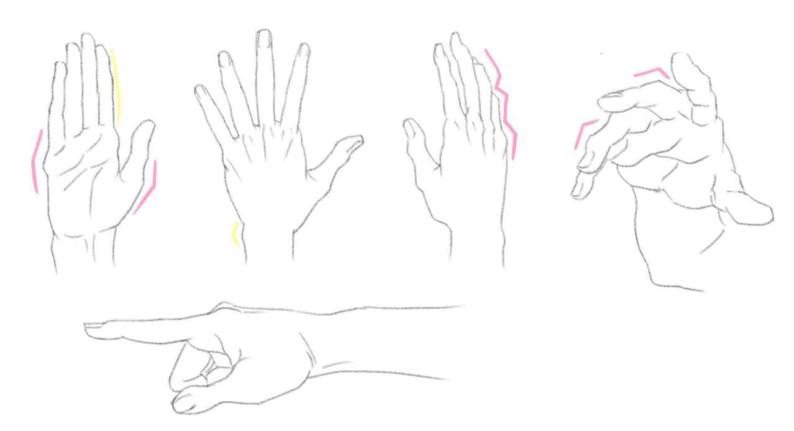


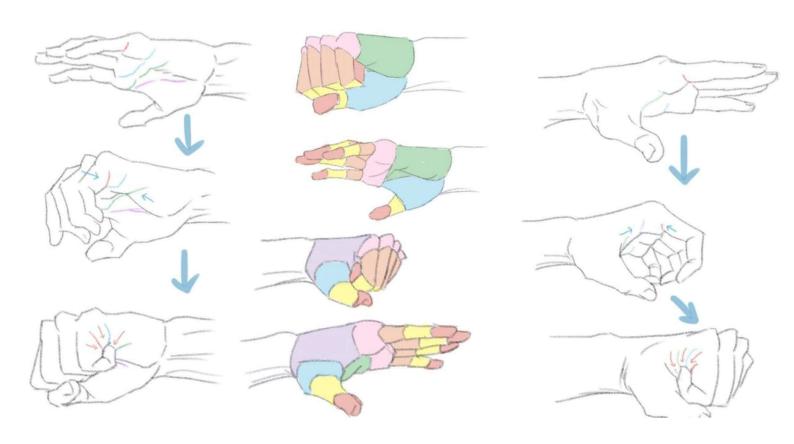


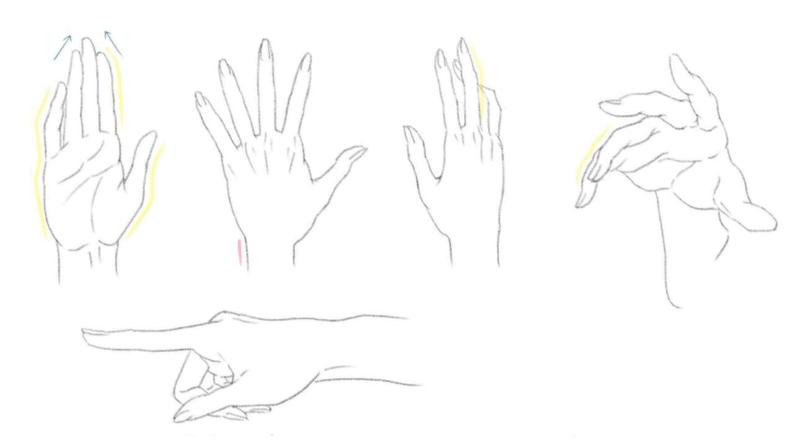


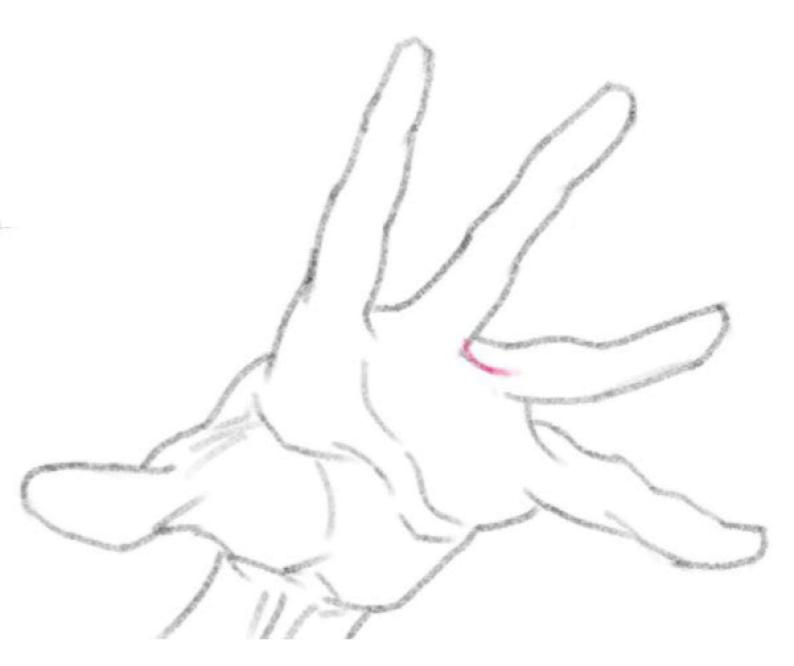


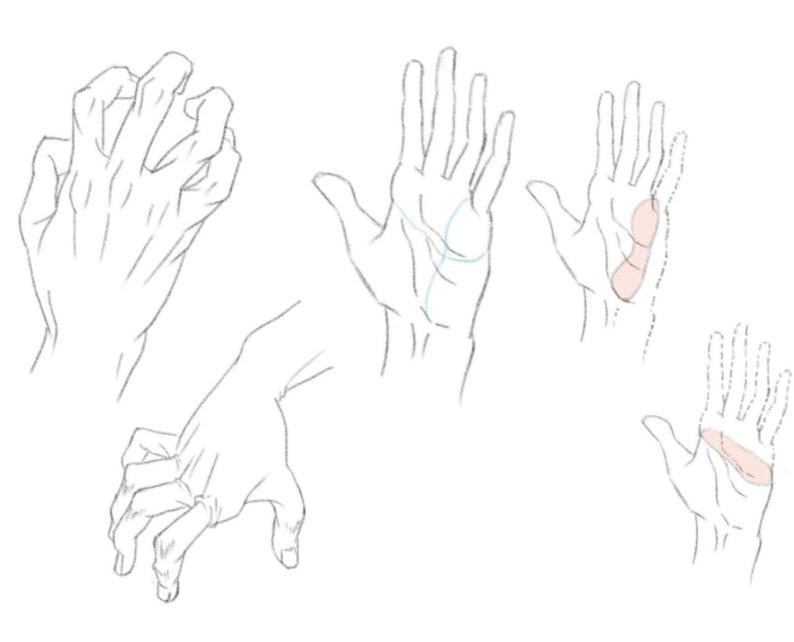


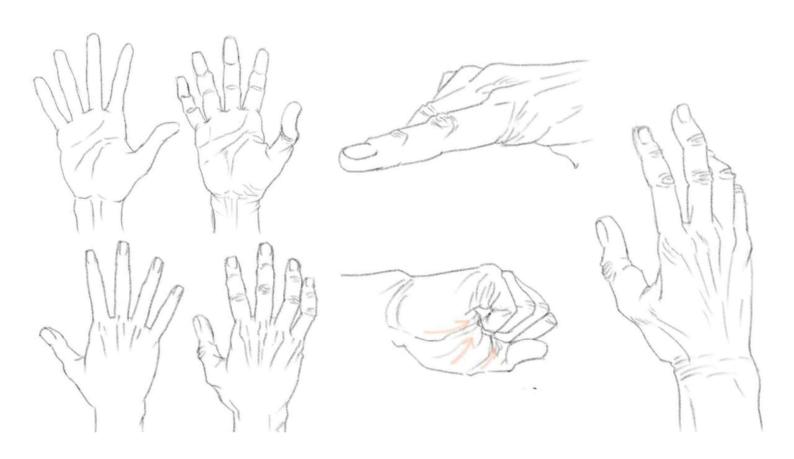


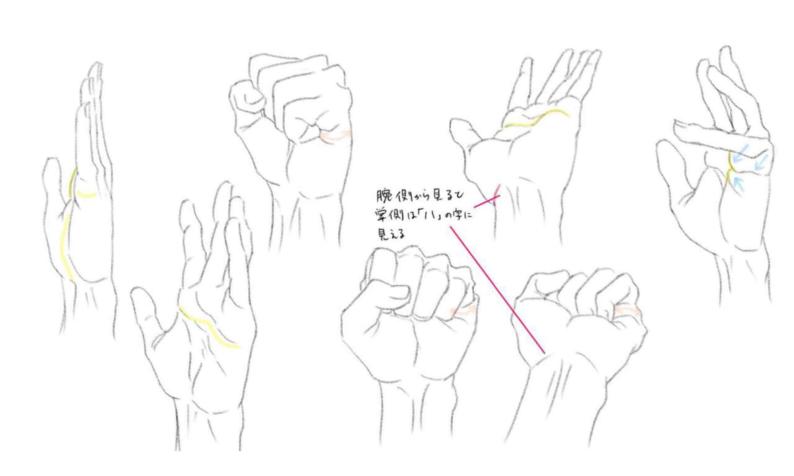


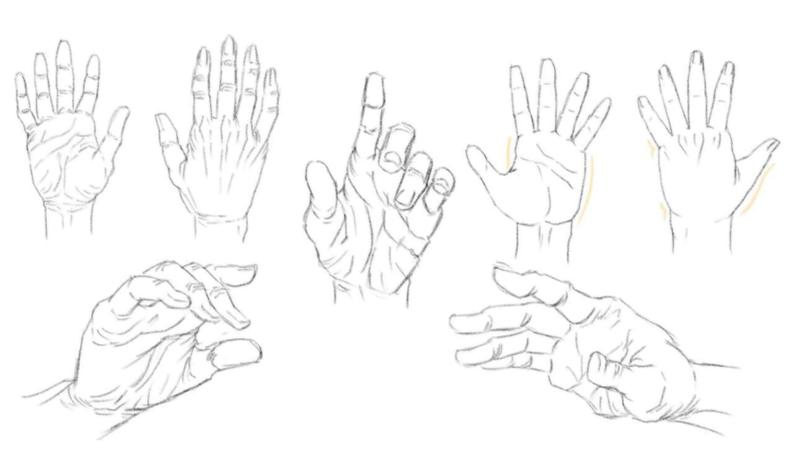




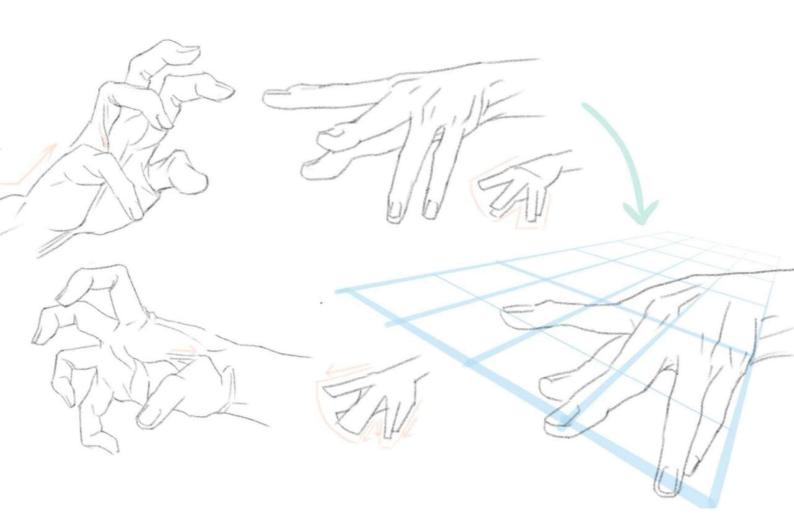


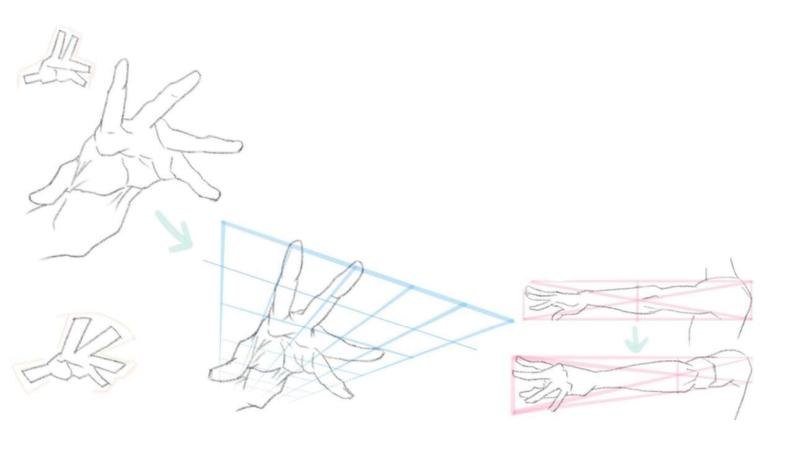


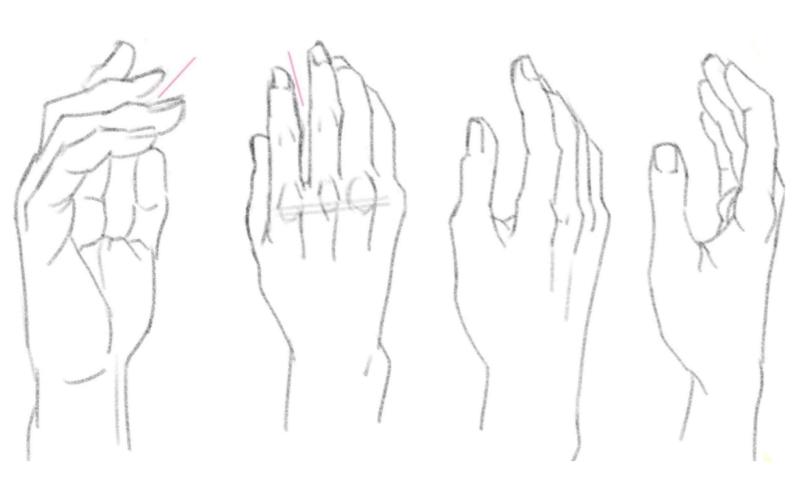


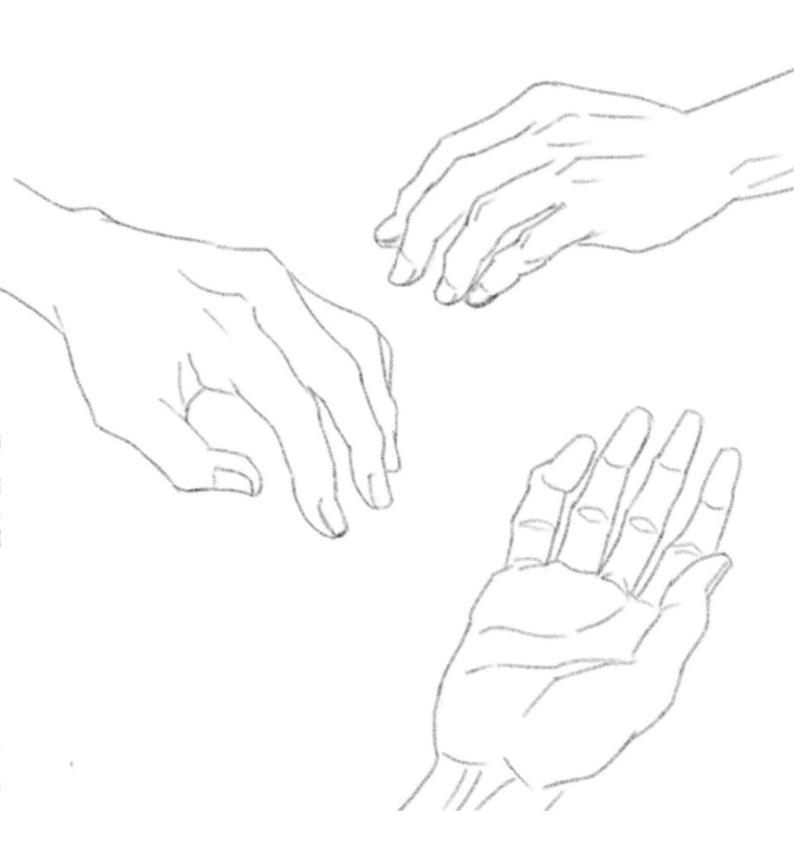


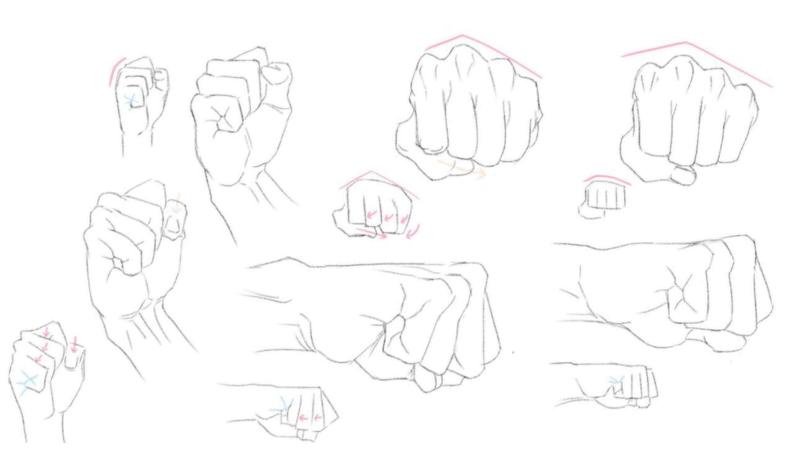




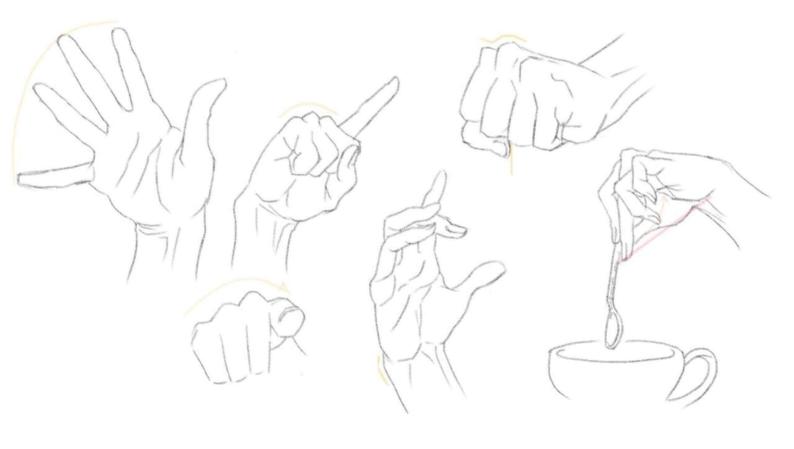


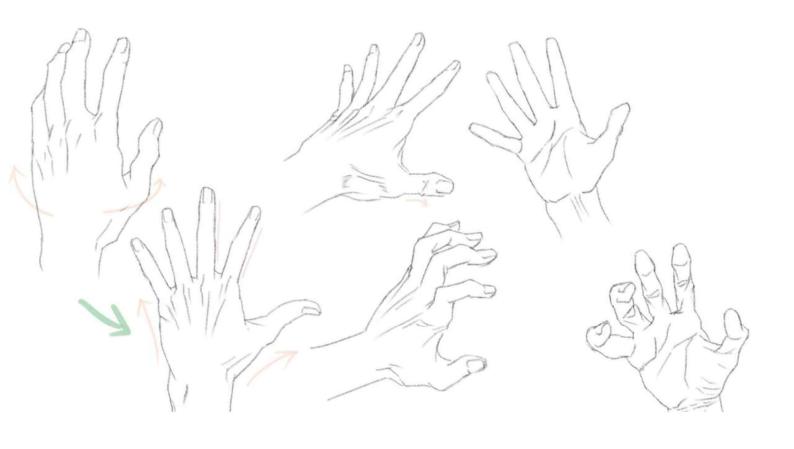


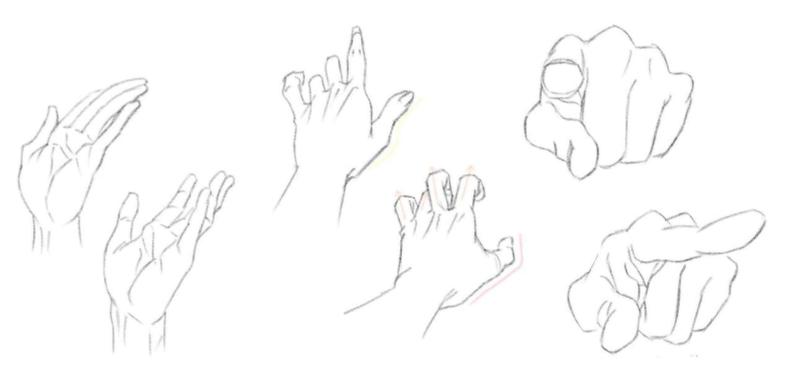


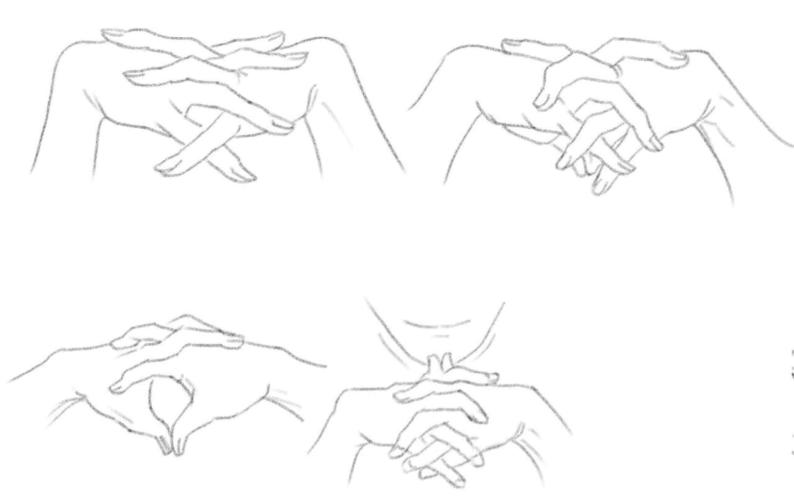




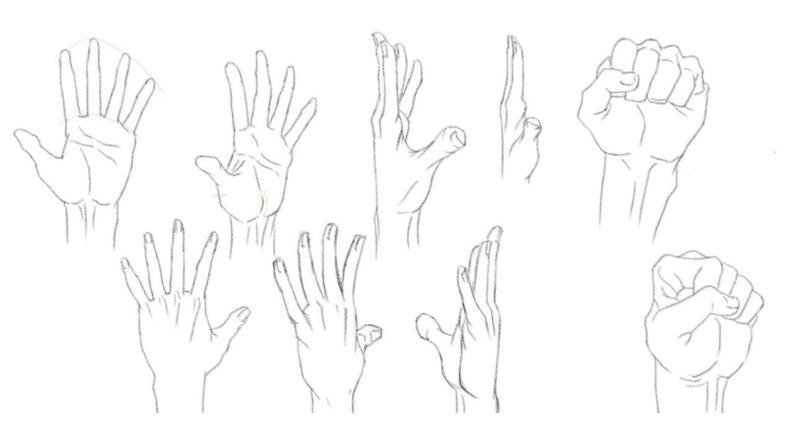


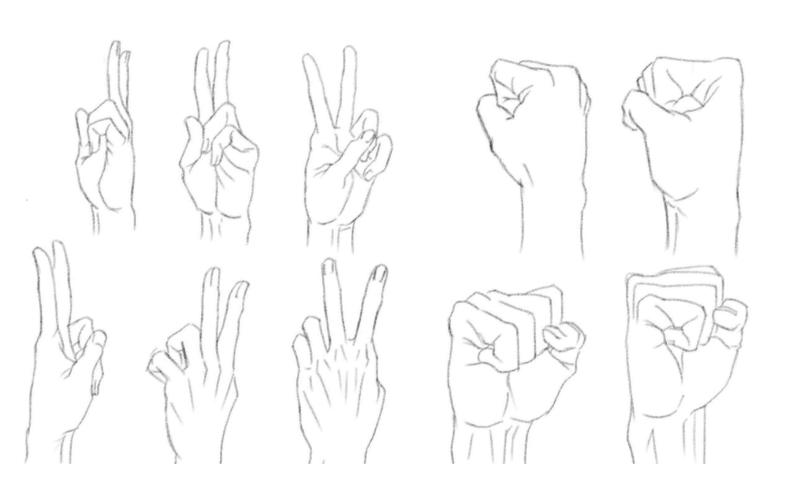


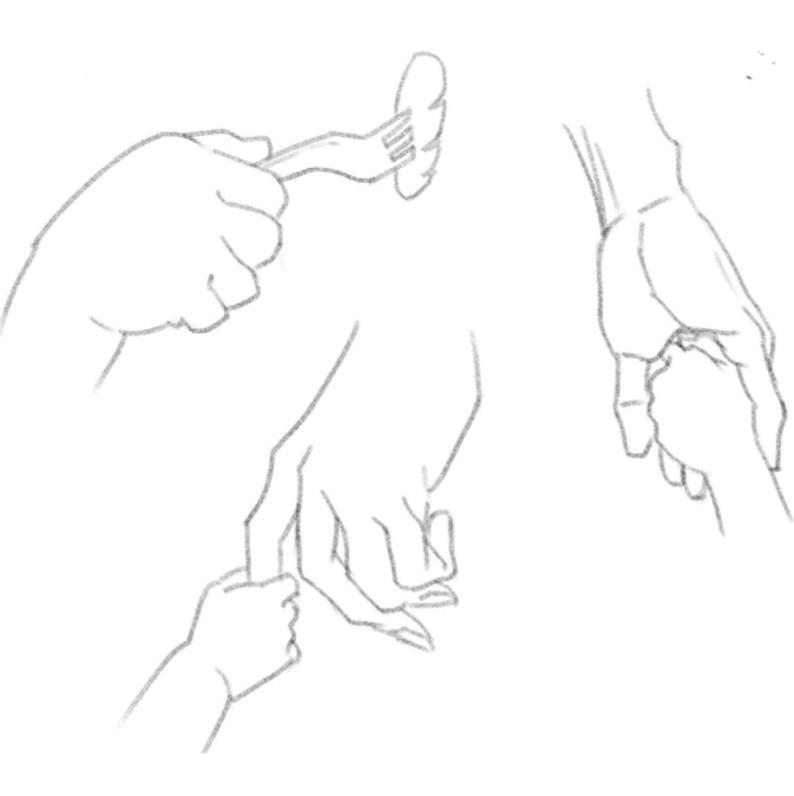


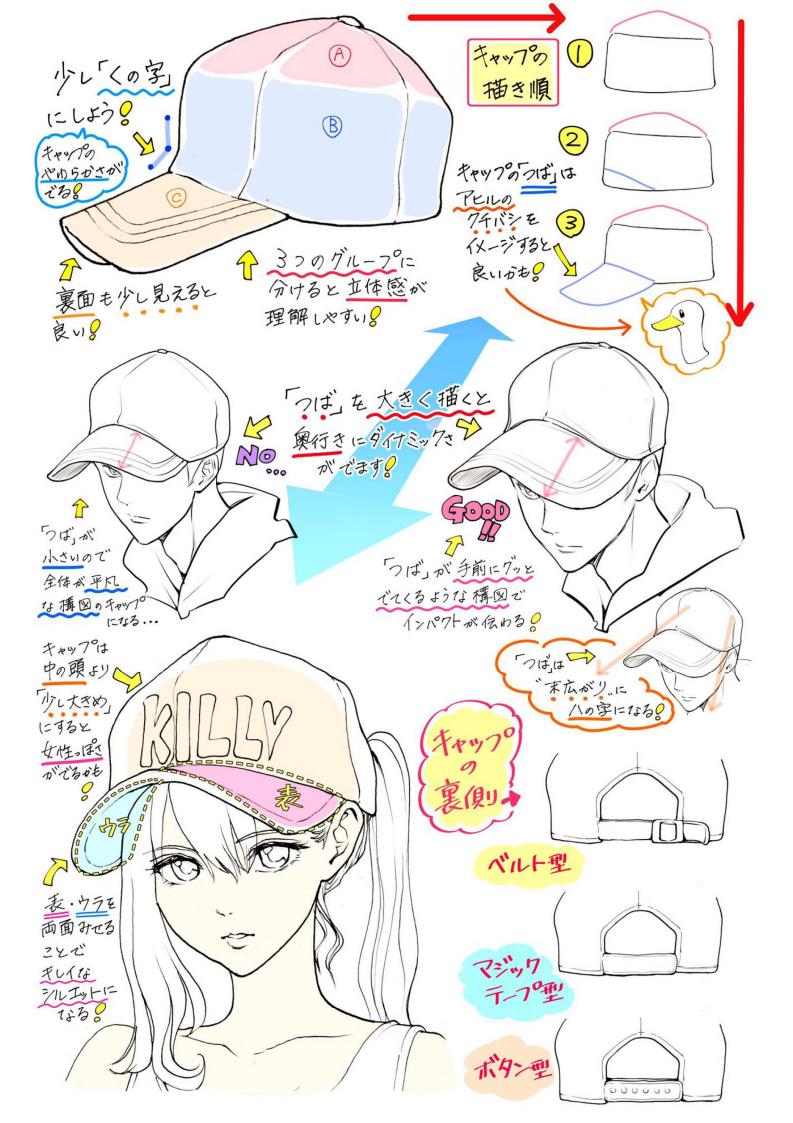


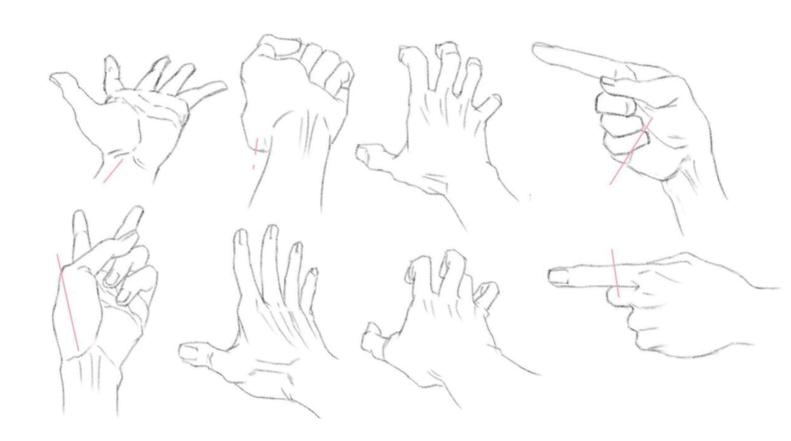


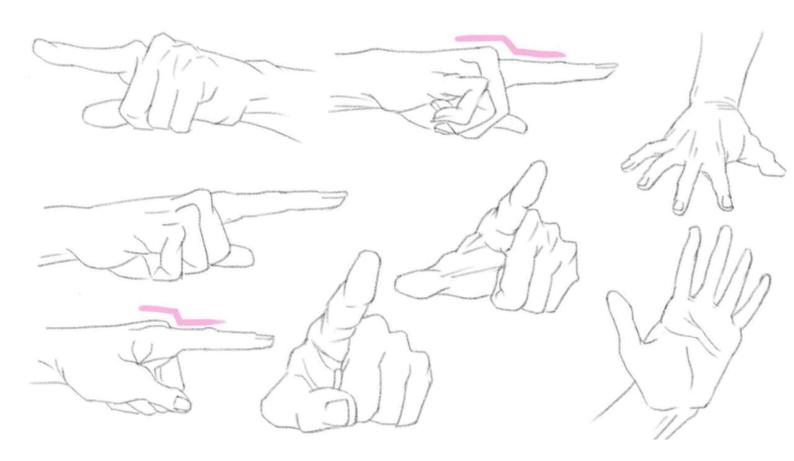


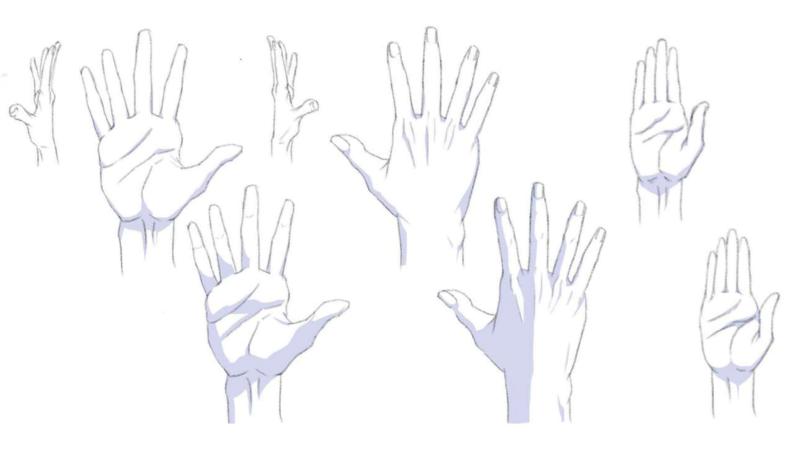


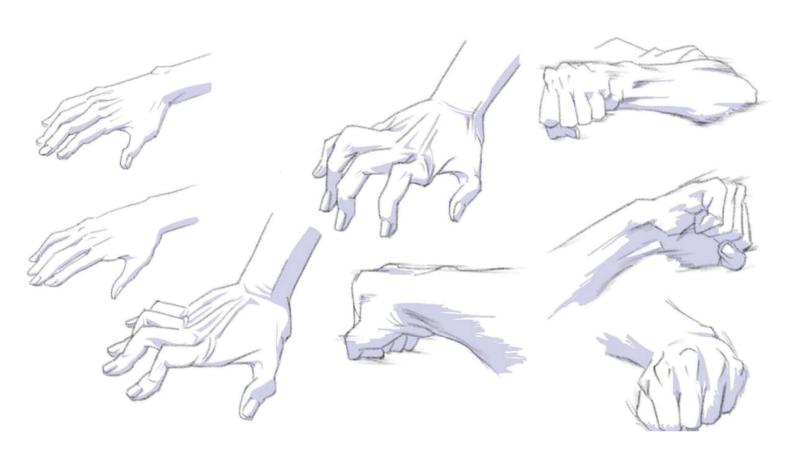






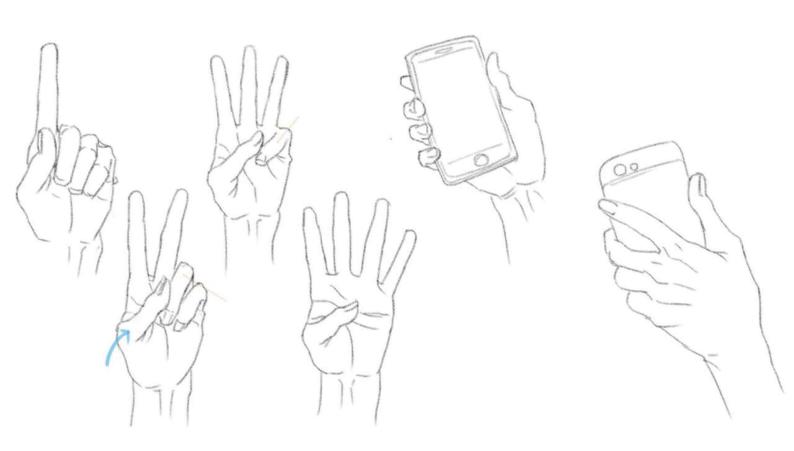


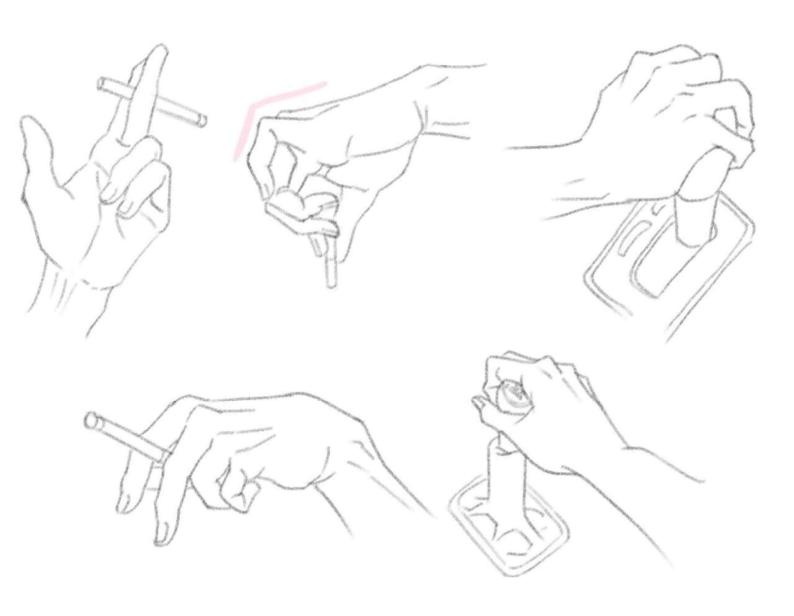


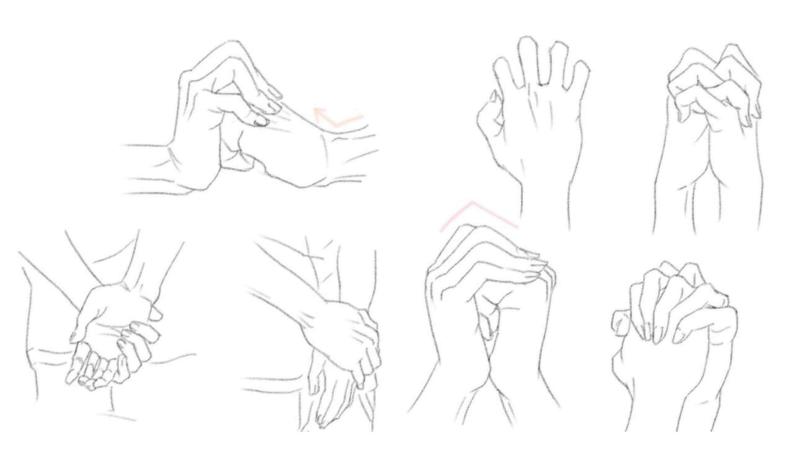




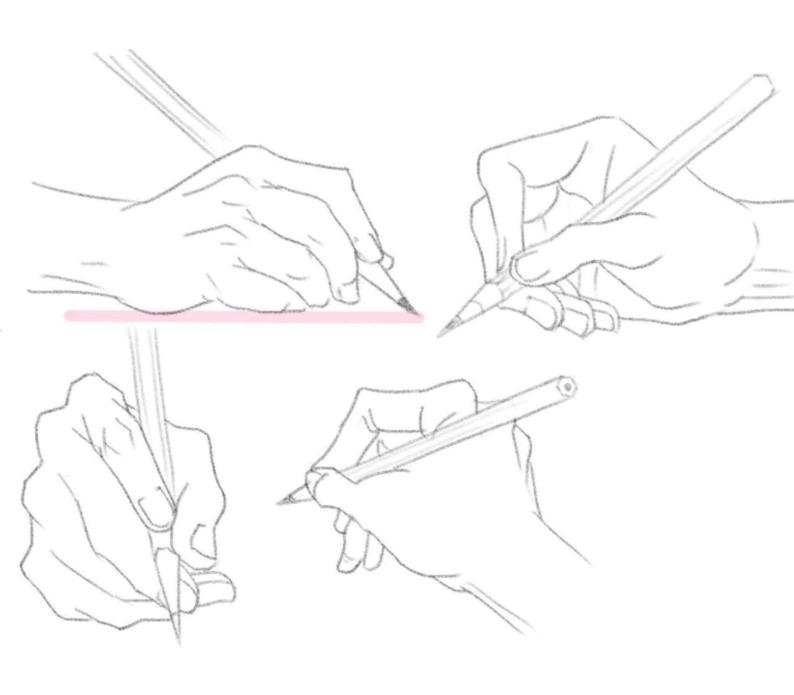


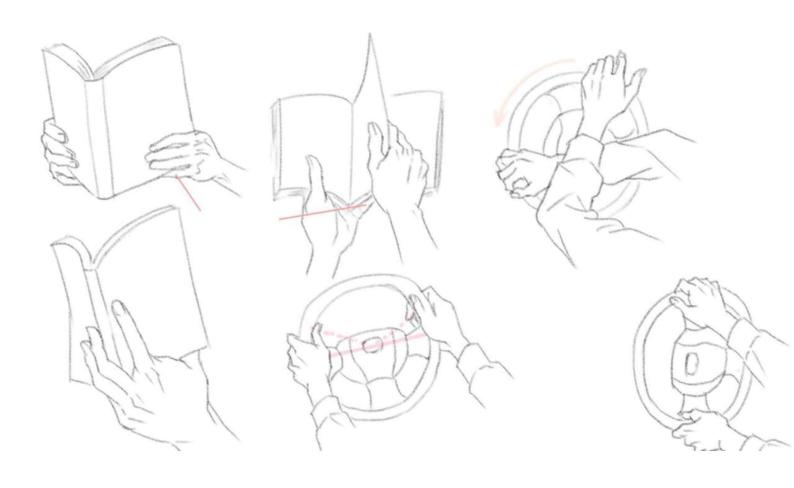


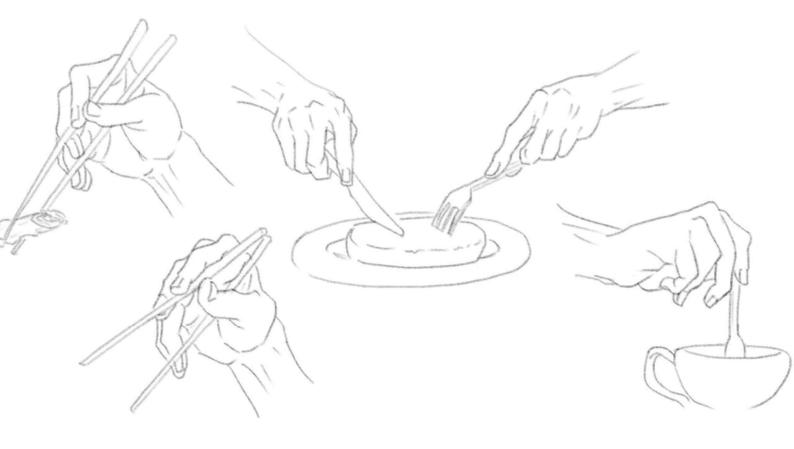


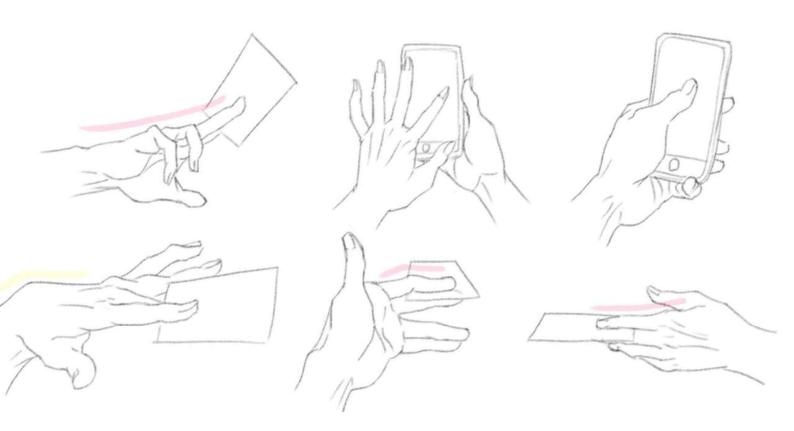


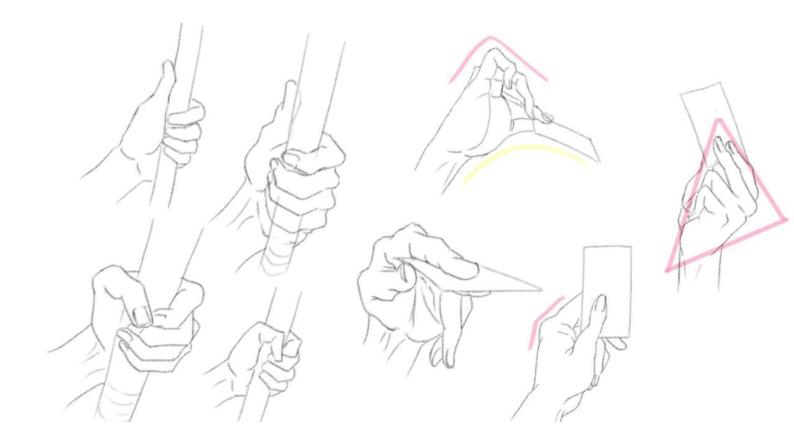


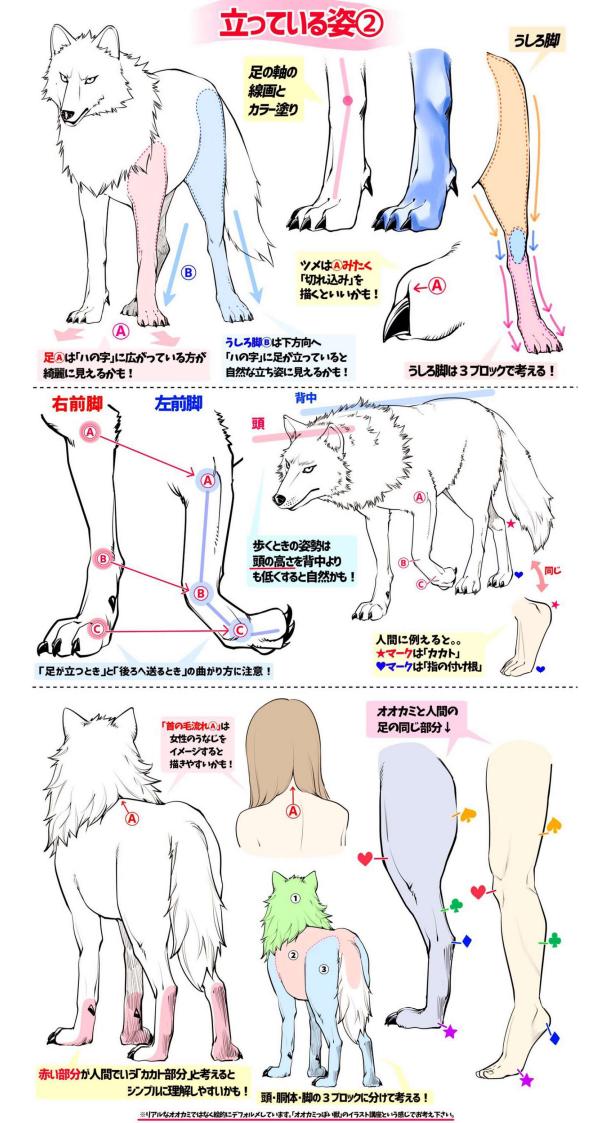


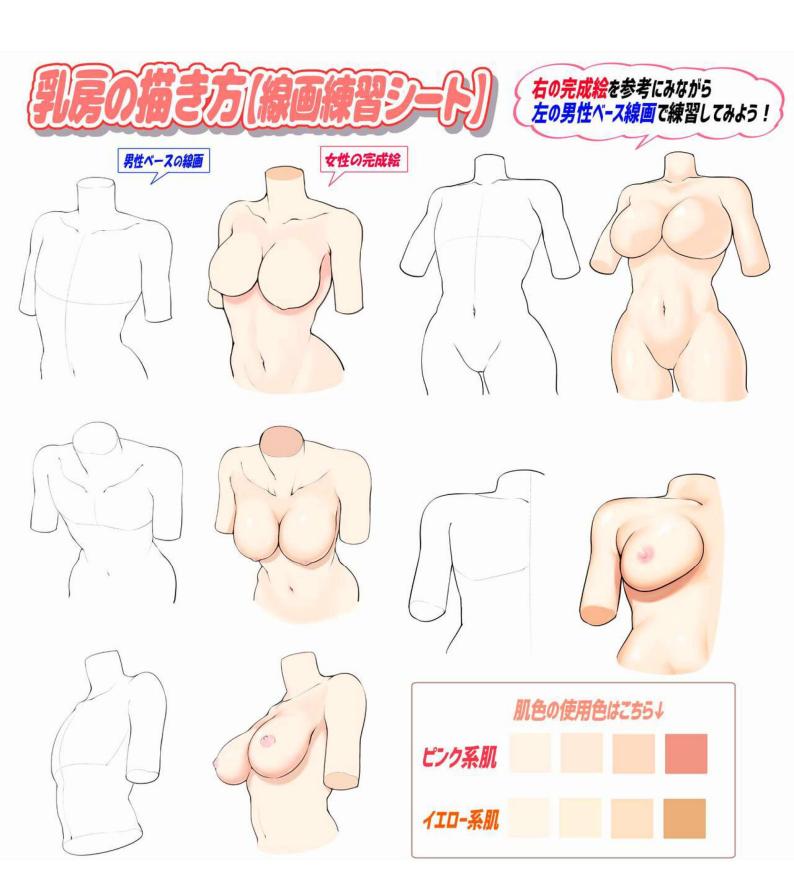




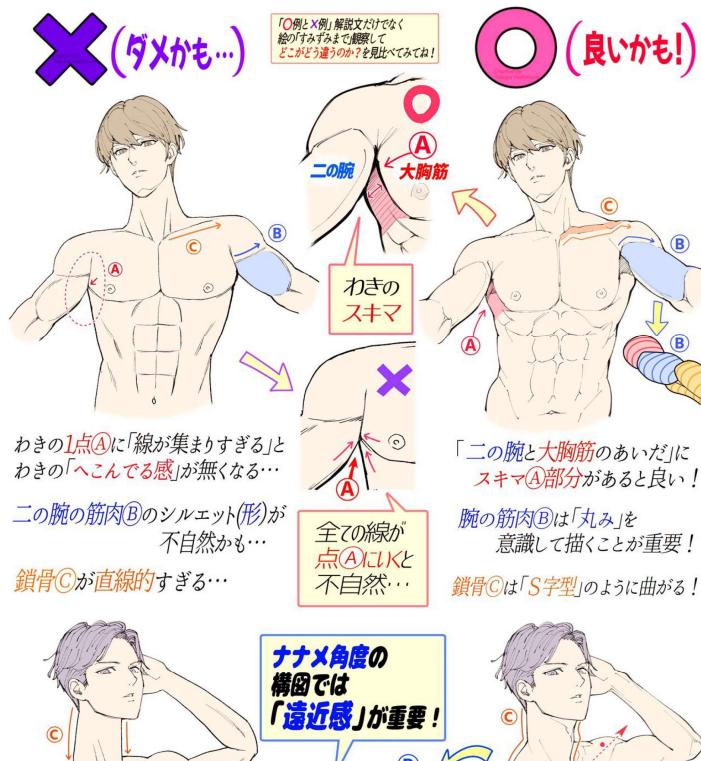




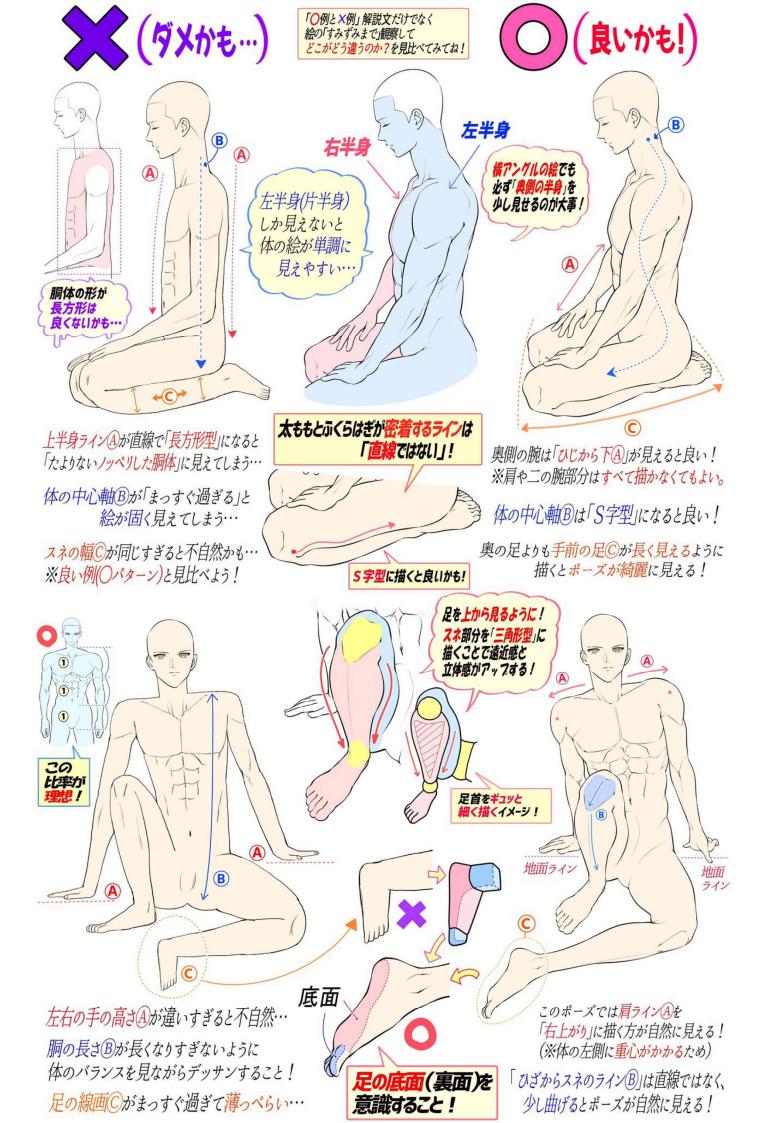


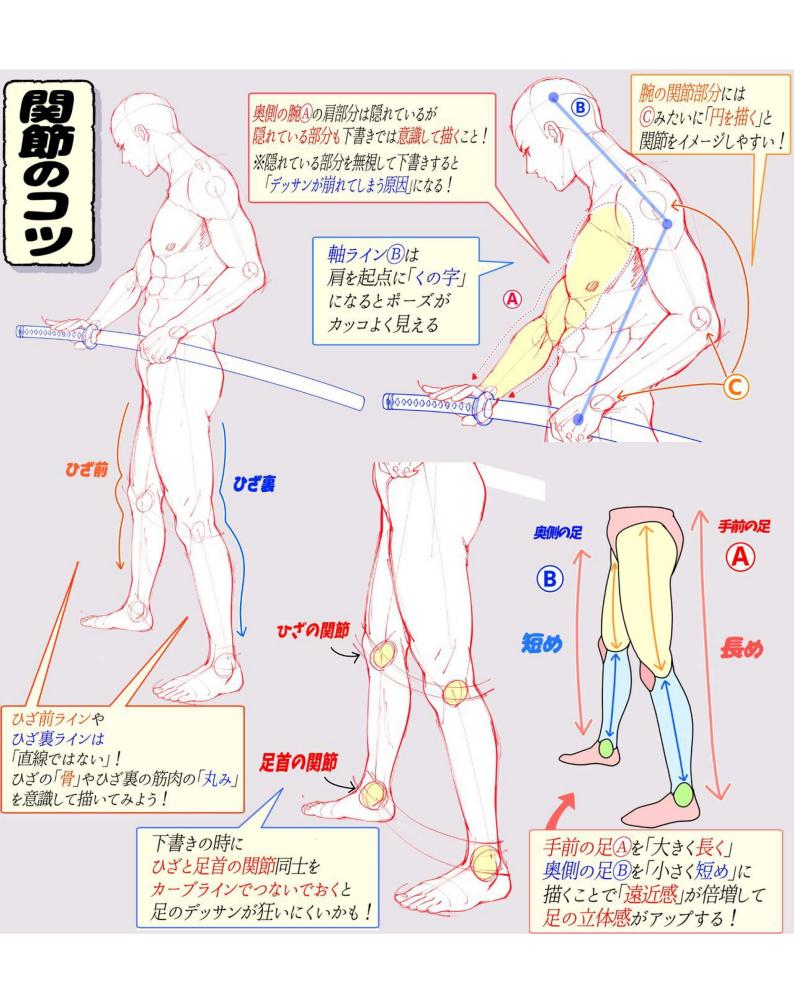




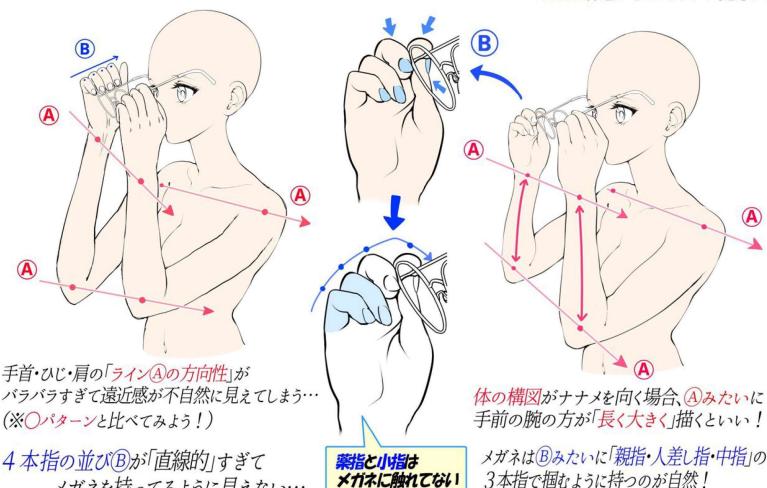






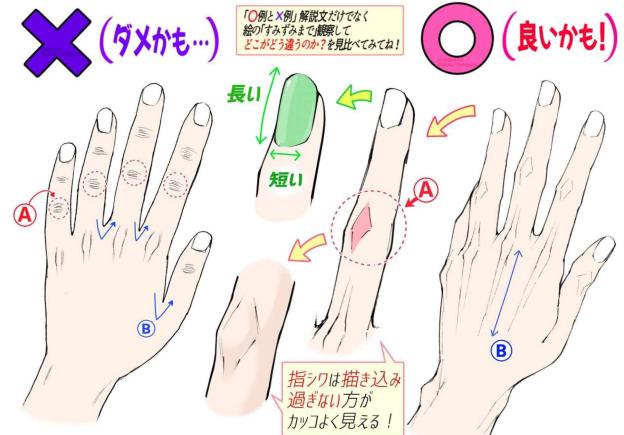






メガネを持ってるように見えない…

3本指で掴むように持つのが自然!



指シワ(A)を「横方向に細かいシワ」で 描きすぎると「生々しい指」に見える… (※リアルさを求めるなら問題ない)

指の関節部分Aは「横シワ」よりも「ひし形」に描くと指がスッキリ見える!

指のスキマ®に「みずかき」が無いので 「手の厚み」を感じられない…

なると不自然かも…

親指®を「直角」に描くと不自然・

※ピースをする時は「親指と手の平」の間に

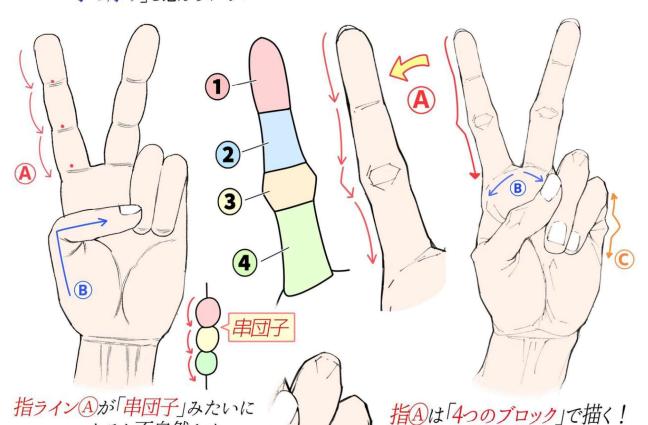
「スキマ」ができることを意識する・

手の甲のスジ®は長めに描く方が 「細身で色っぽい手」に見えやすい!

ピースの手のB部分は

「ハの字型」になると良い!

指をにぎると心部分が出っ張る!





「O例と×例」解説文だけでなく 絵の「すみずみまで」観察して どこがどう違うのか?を見比べてみてね!



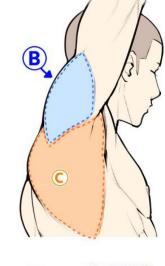
(良いかも!)





体の<mark>軸</mark>Aが首から腰まで 「<u>直線的すぎる</u>…」

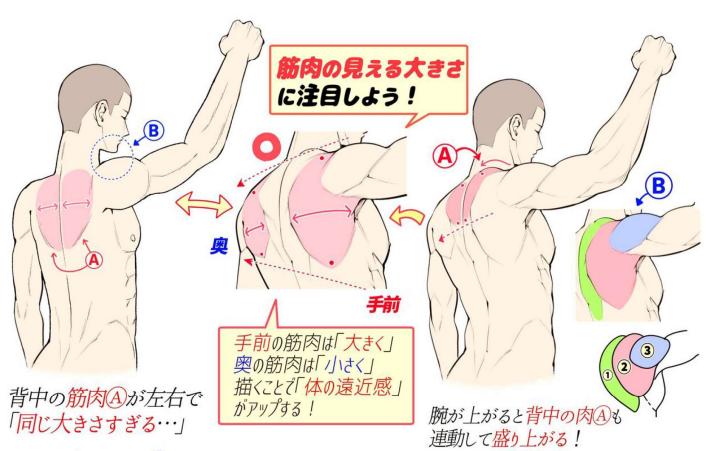
肩の筋肉®が円形すぎる… 肩は「球体ではない…」



首から腰までの中心軸Aは「S字型」になると自然!

肩の筋肉®は 横から見ると 「三角形型」になる。

肩まわりの筋肉は Bと Cの 2 ブロック で考える!



あごと肩のスキマ®が 「空きすぎて」不自然かも…

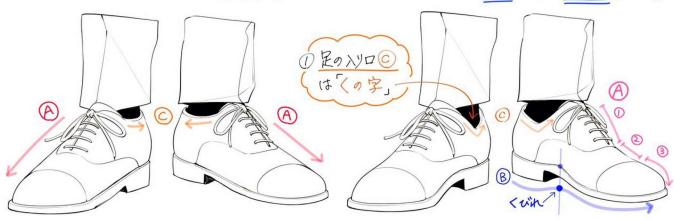
「背中から肩の筋肉®」は 3ブロックが重なるように描く!



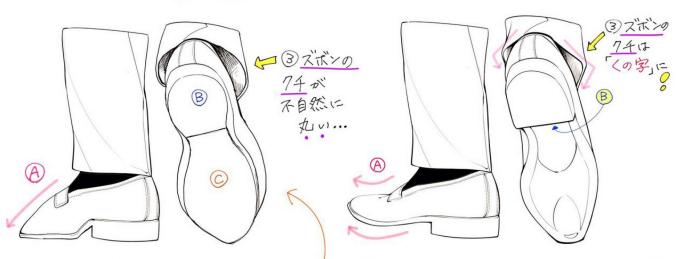




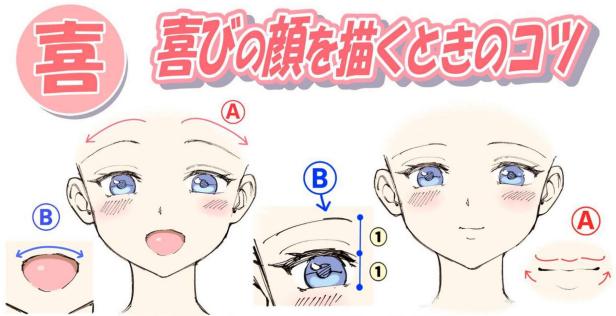
- ② クツの入り口(日が丸すぎる...
- ③つま先圏が大きくるくらみすぎ...
- ②入り口面は面ががでの字になる。
- ③つま先のは「私み」より「とんがり、型に8



- ① 足の甲ラインAと足の底ラインBが "手っすぐ"すぎる…
- ② 区の入り口でが横に残いかも・・・
- ②甲ライン回は3段階に分けると包ょるもり
- ③底ラインのは真ん中でくびれ、るように8



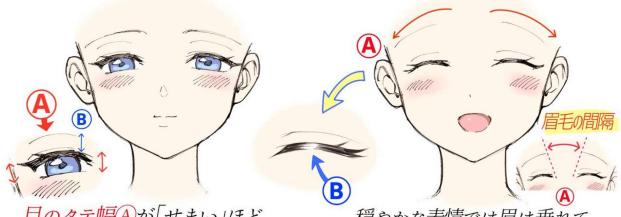
- ①つま先のが下へ落うすぎかも・・・
- ②足のウラ图と©のソールの高さ」に立体感の差が無い...
- ○つま先日は少し上へ、そる。ように?
- ②足のウラの線圏をなく描くと



喜びの顔の眉毛Aは「ハの字」に 外側へ垂れるように描くのがコツ!

上唇®は上向きにカーブすると良い。 歯は描かない方が表情が柔らかく見えるかも! 優しく喜びを表現するときは 無理に口Aを開ける必要はない!

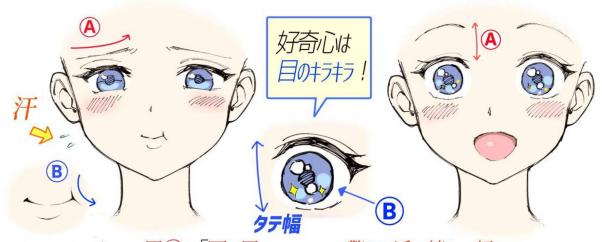
目とまぶたの比率は®みたいに 「1対1 バらいがバランスが良い!



目のタテ幅Aが「せまい」ほど 「優しいまなざし」になる!

母性のある表情にしたい時は すこし眠そうに二重幅®を広く描く! 穏やかな表情では眉は垂れて、 眉の間隔Aを広くするのがコツ!

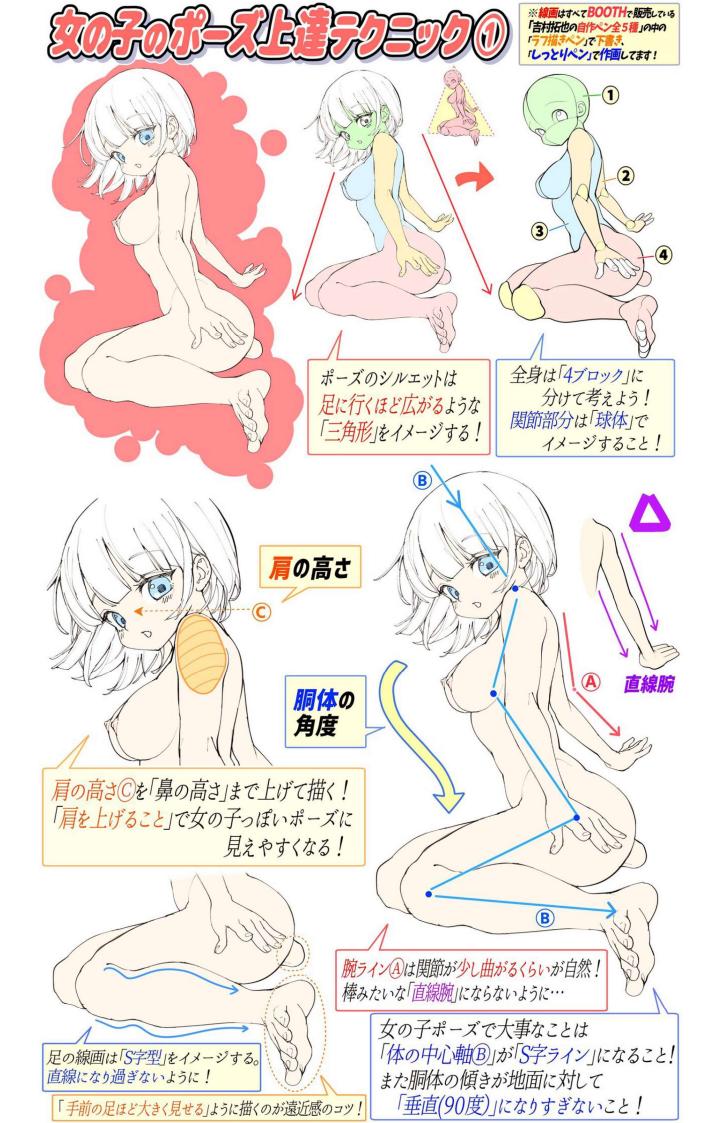
閉じた目のラインの中央部Bを 白く光らせると立体感がアップ!

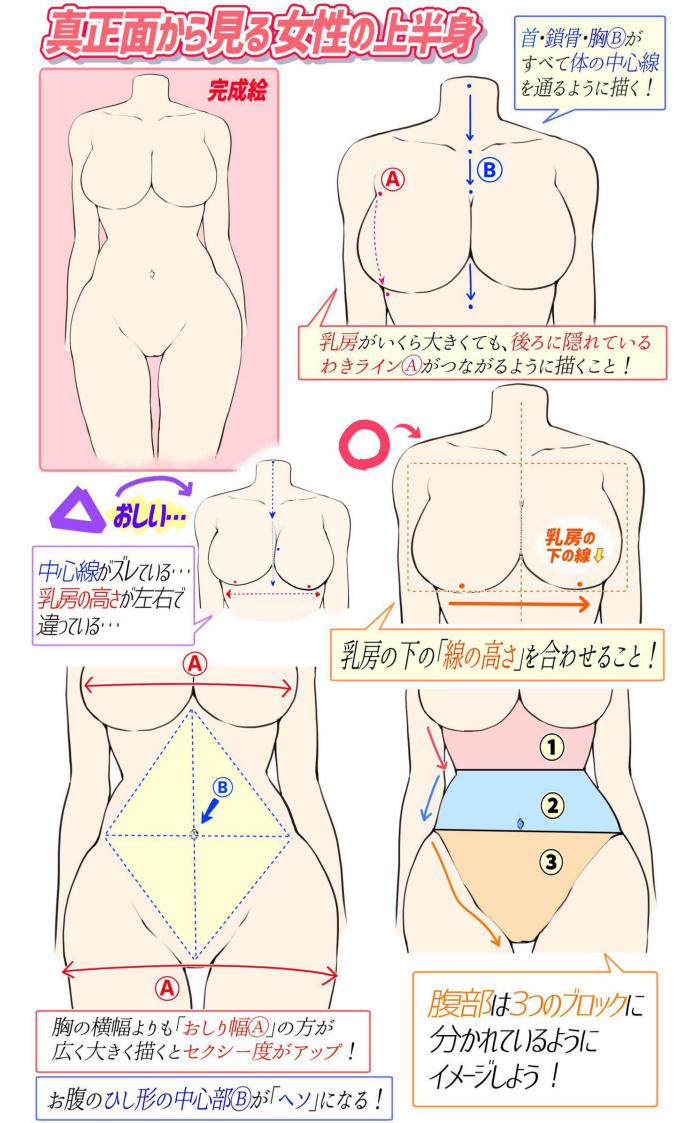


ほんのわずかに眉Aを「困り眉」に描くことで「照れた表情」になる!

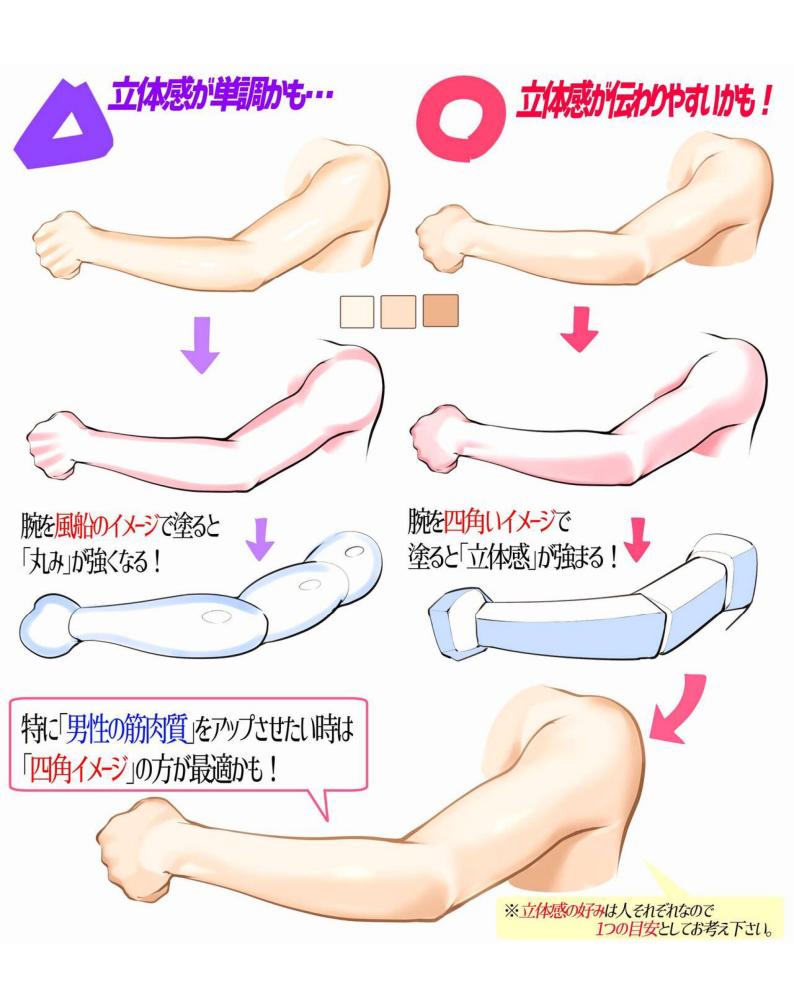
片方のほっぺた®を軽くふくらませると 控えめな「照れや喜びの表情」になる! 驚きに近い嬉しい顔では 眉は持ち上がり、まぶたAが広がる!

眉が上がれば目のタテ幅Bも広がる。 瞳の中にキラキラ感を描くのがコツ!











真横から見る角度にしては 「Bの幅」が広すぎて不自然・・・

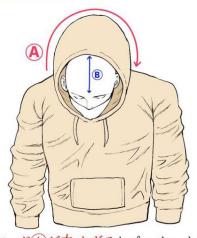
横から見た「フードの面®」は幅がせまく、「ひし形」をイメージする!



フードの形Aが「丸すぎる…」

りんかく線®にシワが多すぎると 「清潔感が無い服」に見えるかも・ フードの「<mark>ふくらみ</mark>」を 意識して「丸み」をだす フードAは「下向きの五角形」 背中のシワは両ワキの点Bを 「つなぐ吊り橋」のように描く!

B



フード

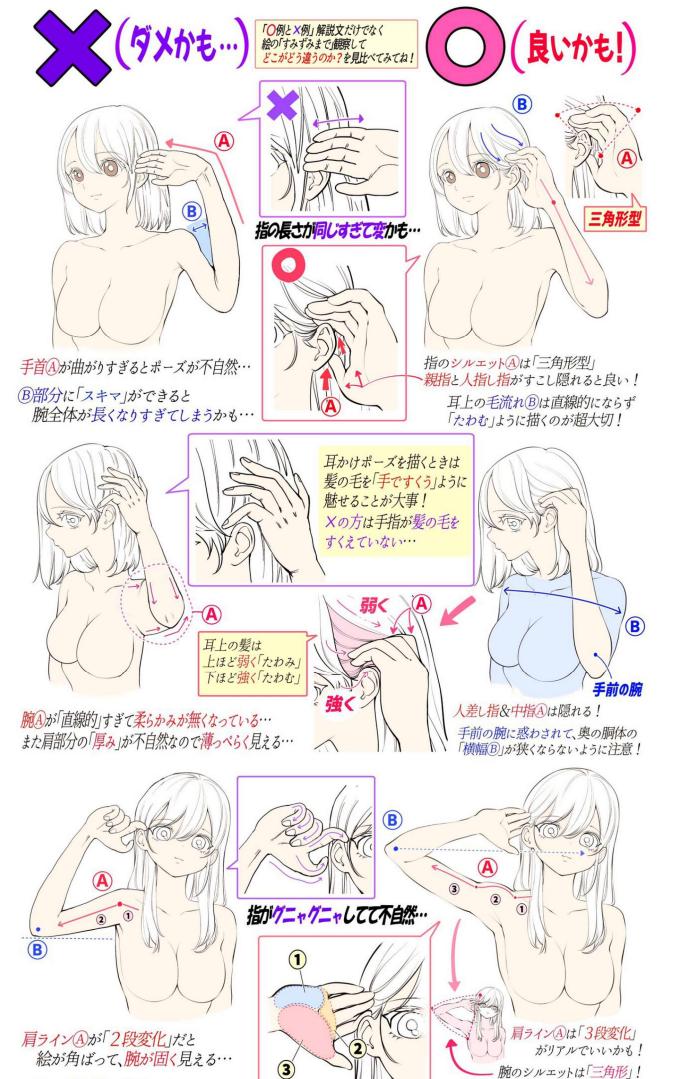
河が丸すぎるとパーカーより

宇宙服っぽくなってしまう…

上から見る角度ではおでこ®が 見えすぎるのは不自然かも…



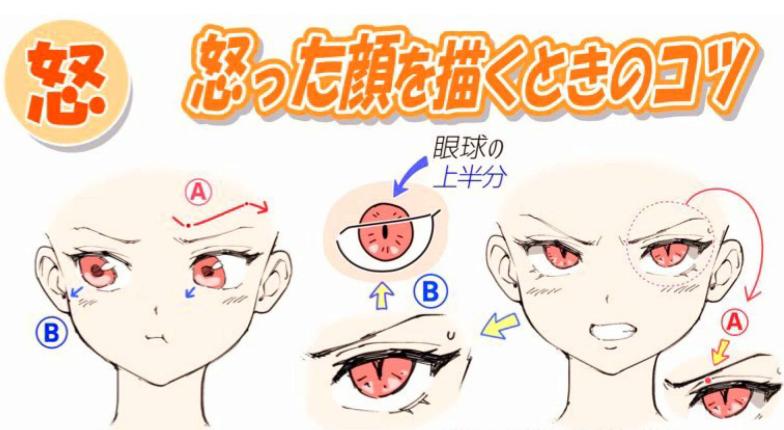
うすーく描くと 「立体感」がアップする 「タテの幅がせまく見える」



ひじの高さ®が「高すぎる」と ポーズが不自然に見えるかも…

手の平は3プロックでできている!

ひじの高さ®を「鼻の高さ」に 合わせるとポーズが自然になる!

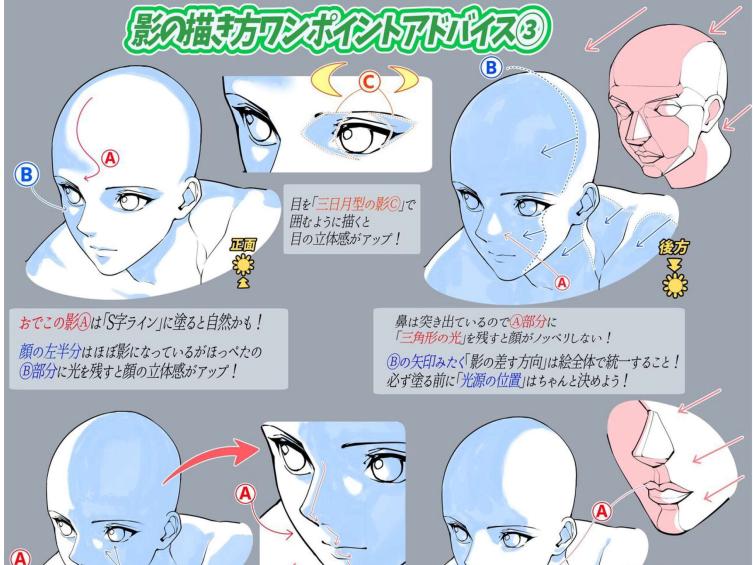


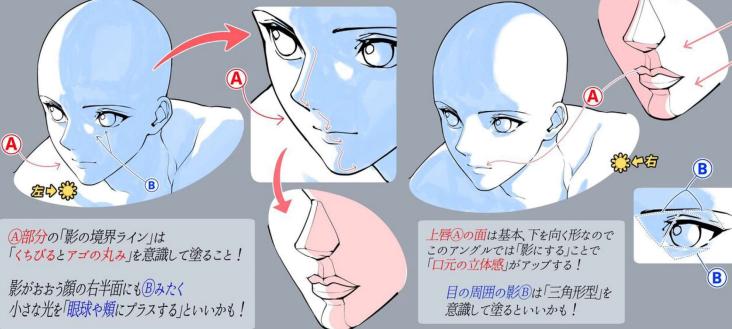
怒る顔の眉毛Aは「S字型」

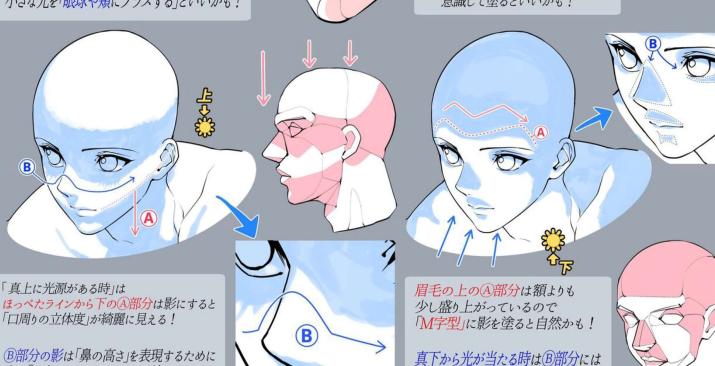
目線Bを片側にそらすことで「すねてかまってほしい表情」になる!

怒りの気持ち度合が「高いほど」 眉と目のスキマAはせまくなる!

「にらむ顔」では眼球の上半分は Bのようにまぶたで隠れる!



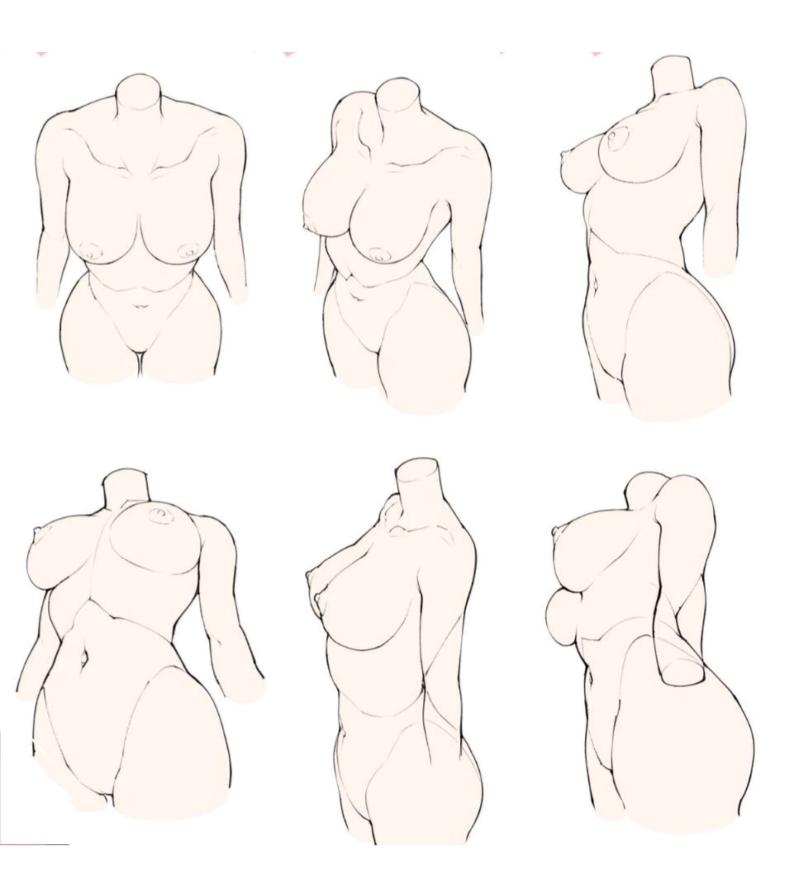




光が当たらず「影になりやすい!」

上に「三角にとがらせる」ように塗る!





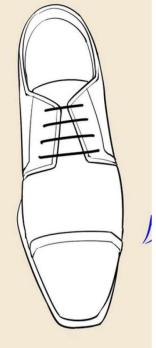
【黒靴の塗り方】超シンプル手順①~6

















②1色目のベース色を全体に塗る



③さらに濃い2色目(ほぼ,を中央を空けるように



④明るい3色目を左右の どちらかに重ねる(反射光みたく)



⑤3色目と反対側に 違う色味の4色目を重ねる

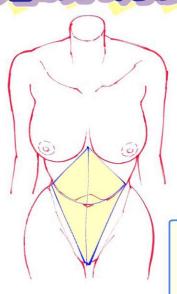


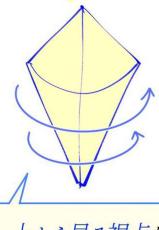
⑥白い光ツヤをタテ方 光らせる。(ツヤは描きす



EFOTOLISE EEEDS I

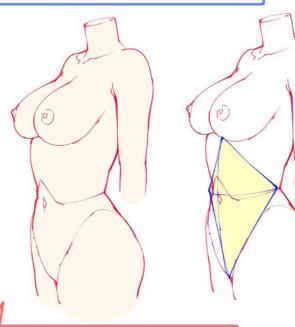


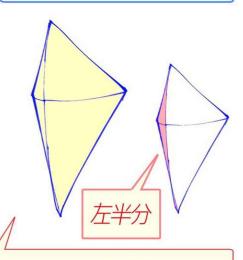




上から見る視点なので 横方向の線画に 「丸み」を持たせる!

すこし上から見下ろす構図



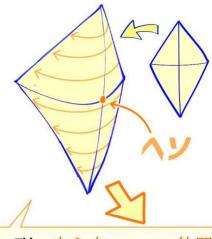


横から見ると「ひし形」が 回転して、図形の左半分が ほんの少しの面積しか 見えないシルエットになる!

ほぼ横ナナメから見る構図

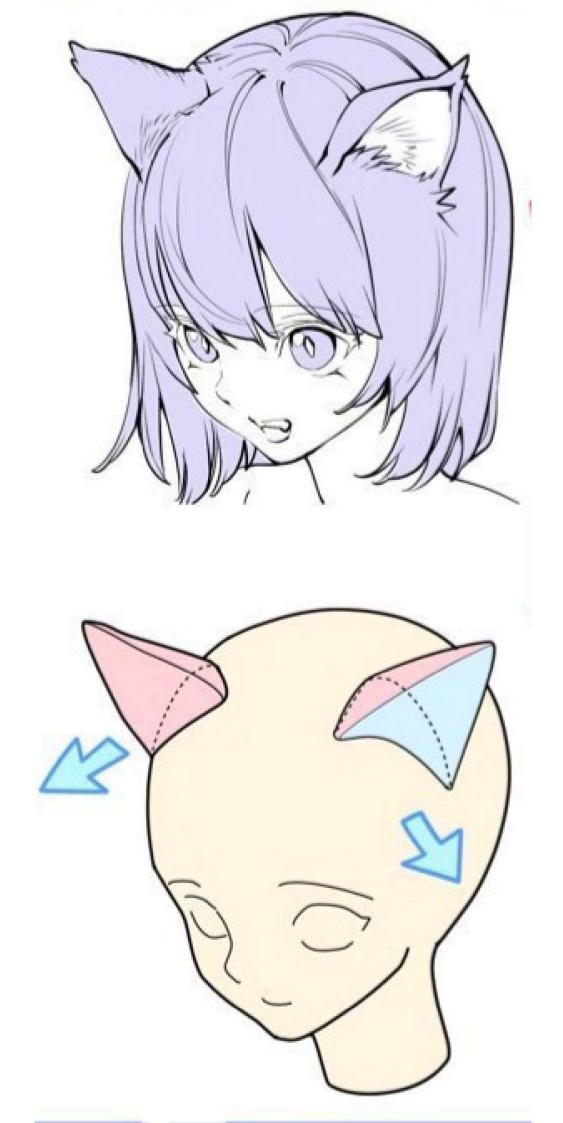


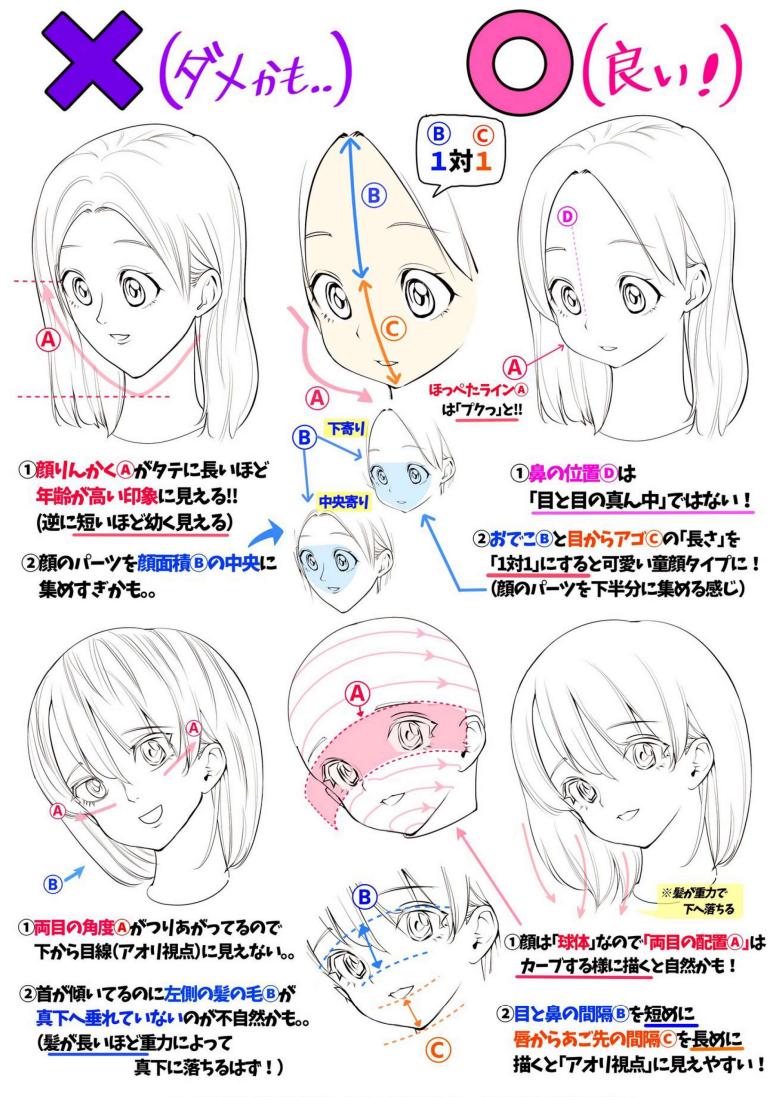




ひし形の中心点=ヘソの位置 身体がナナメに見えるときは ひし形も合わせて回転させる!

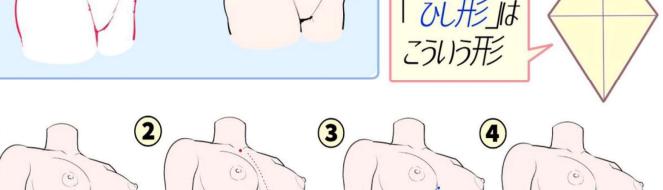
すこしナナメ上から見る構図







「ひし形」は こういう形

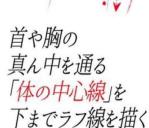




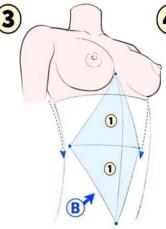
1

デッサンする!

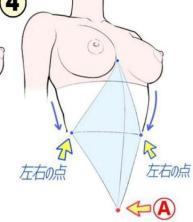
「胴体の幅A」は だいたいの目安を 下書きで描いておく



中心線

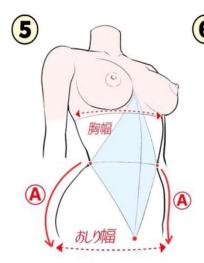


中心線を基準にして 「ひし形」を作る ひし形の左右の点は 胴体の幅を参考に描く



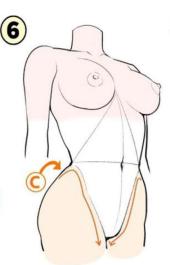
左右の点に向かって 「わき腹の線を描く」

ひし形の下の点Aは 股間の位置になります



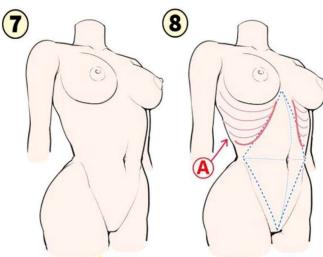
ひし形の左右の2点から おしりの線画Aを描く。

おしりの幅は「胸の幅」よりも すこし広めに描くと セクシー度がアップする!



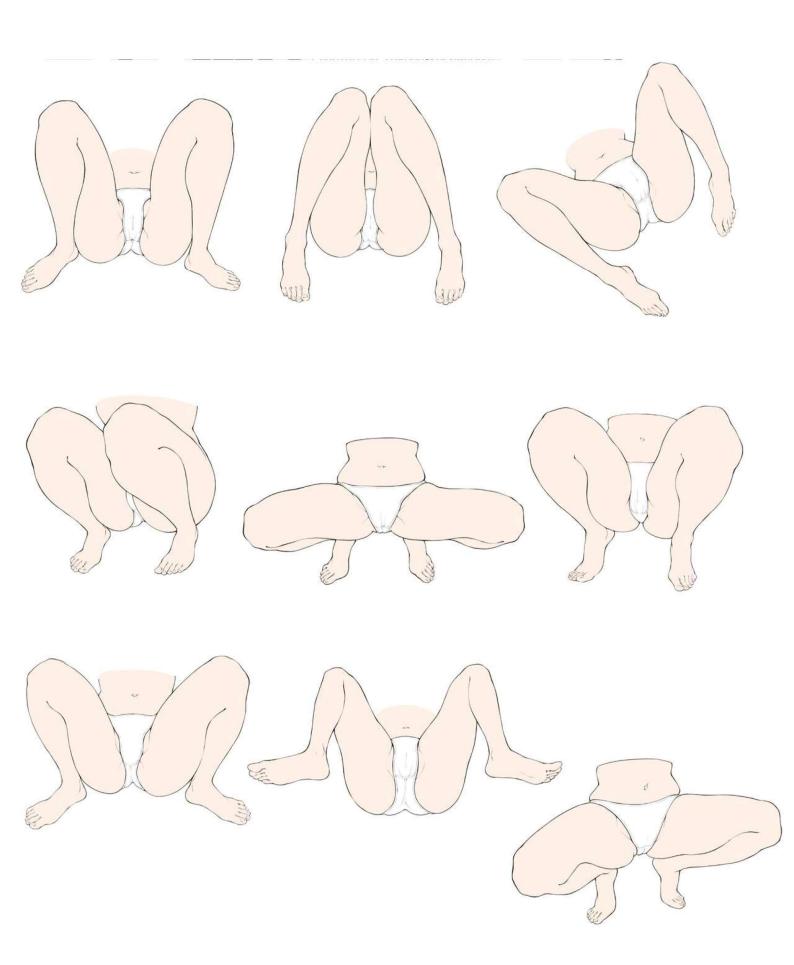
股関節のラインCを 描くとより「腰パーツの リアルさ」がアップ!

股間部分にも 「丸み」をつけること!

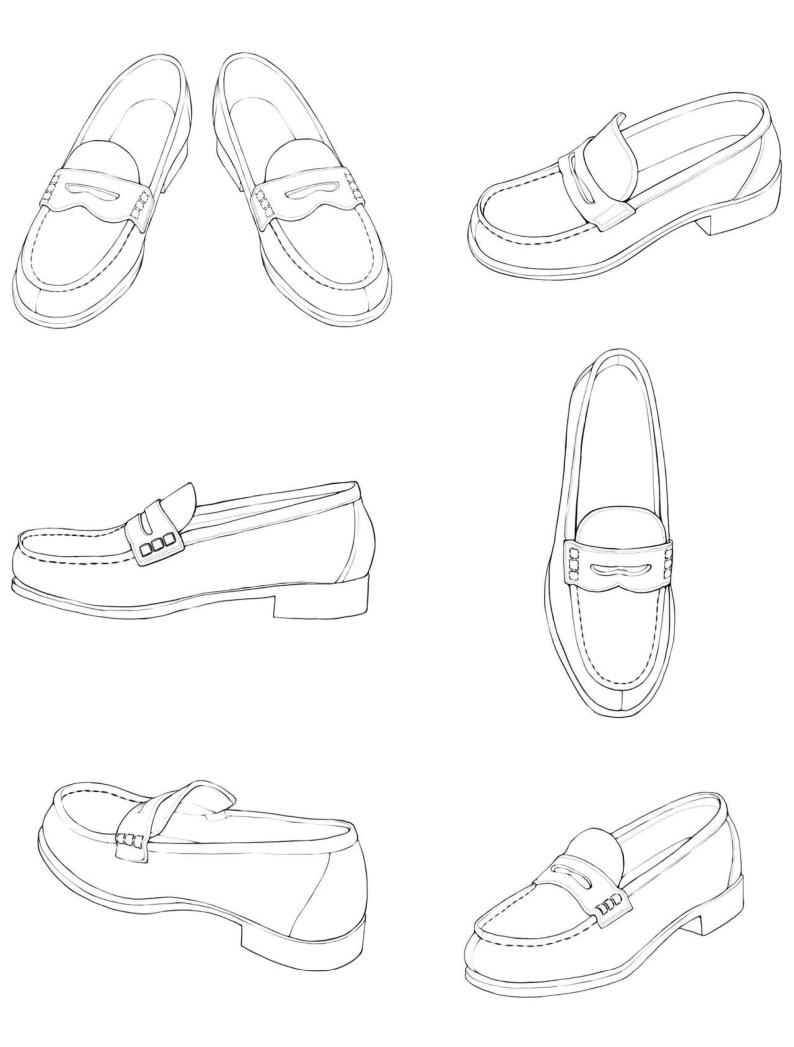


完成!

腹部には「あばら骨A」もあるので 腹筋部分を「ひし形シルエット」に イメージするのが分かりやすい!

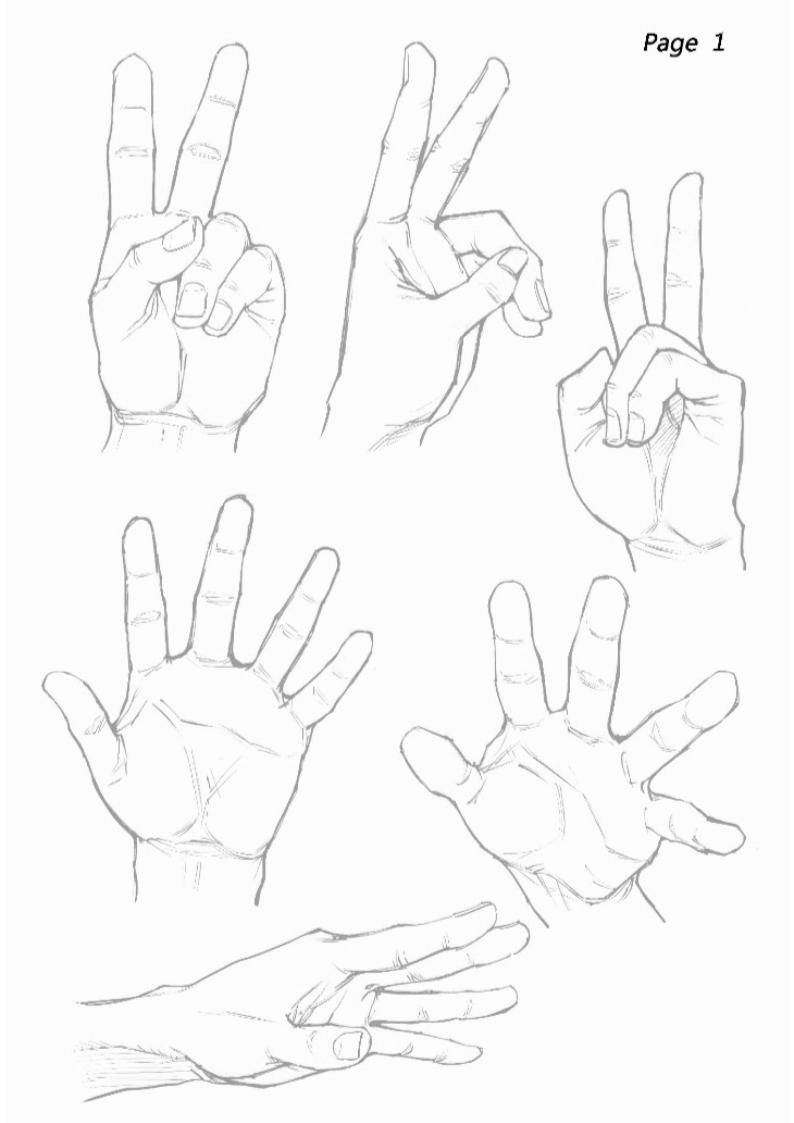




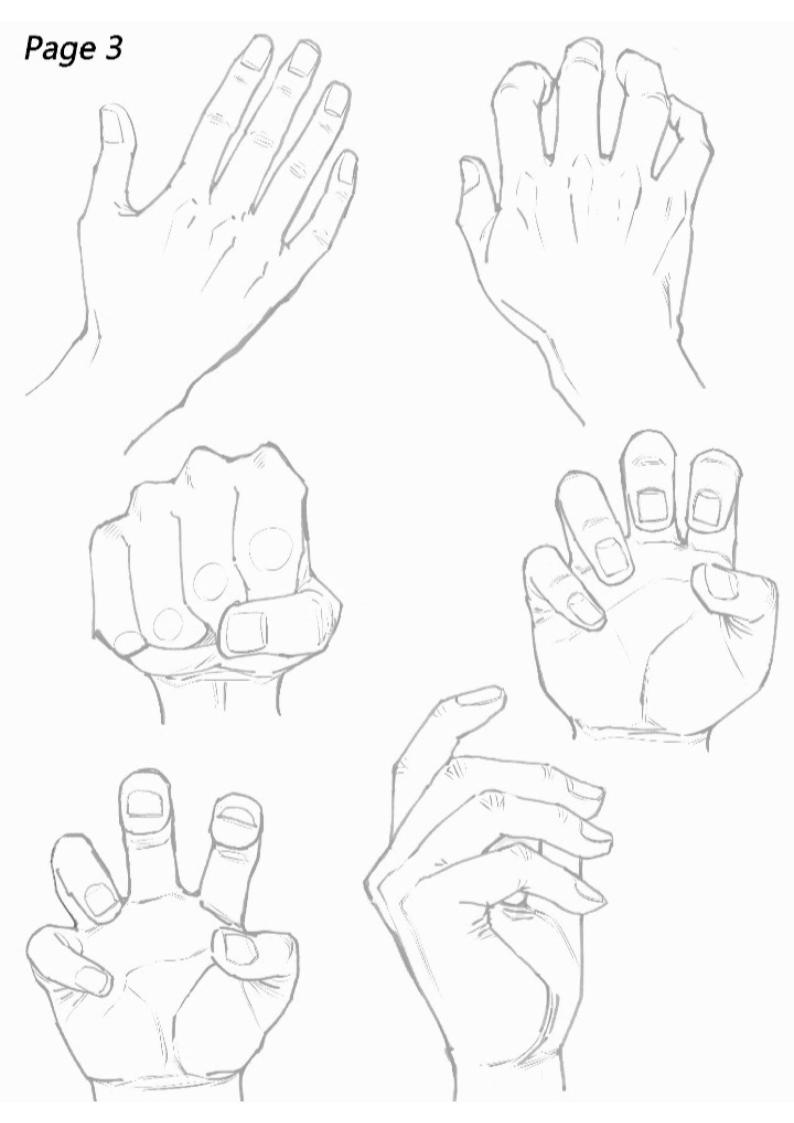






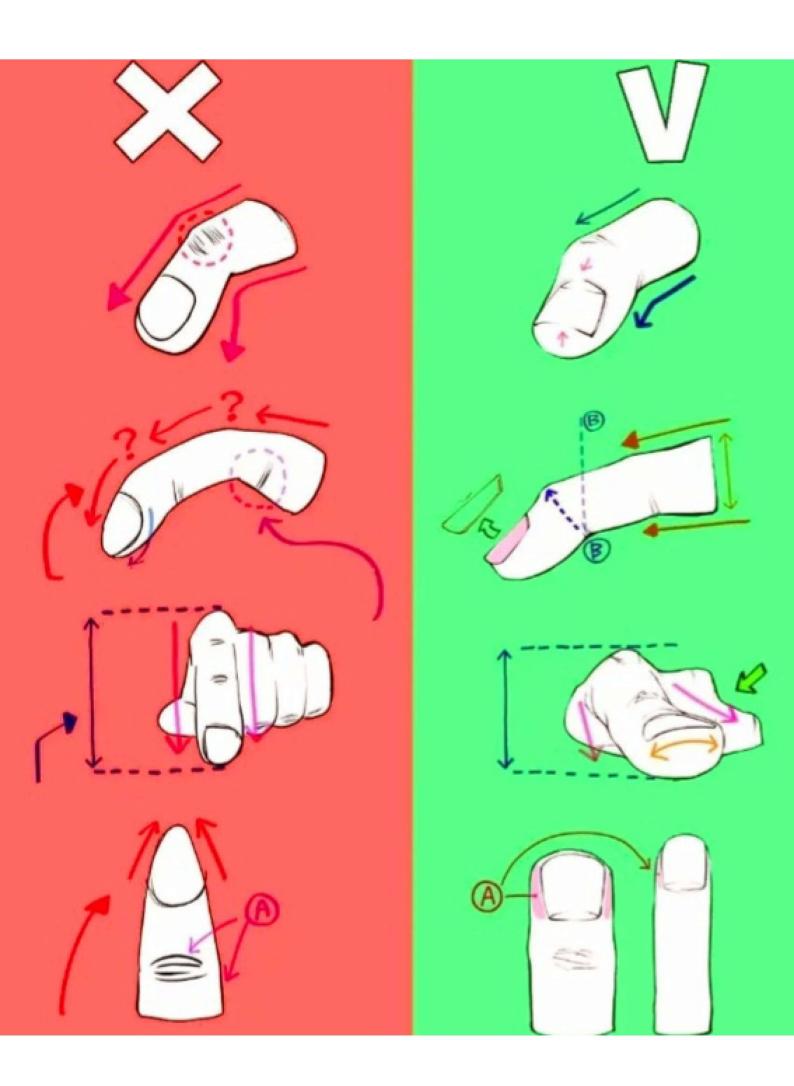


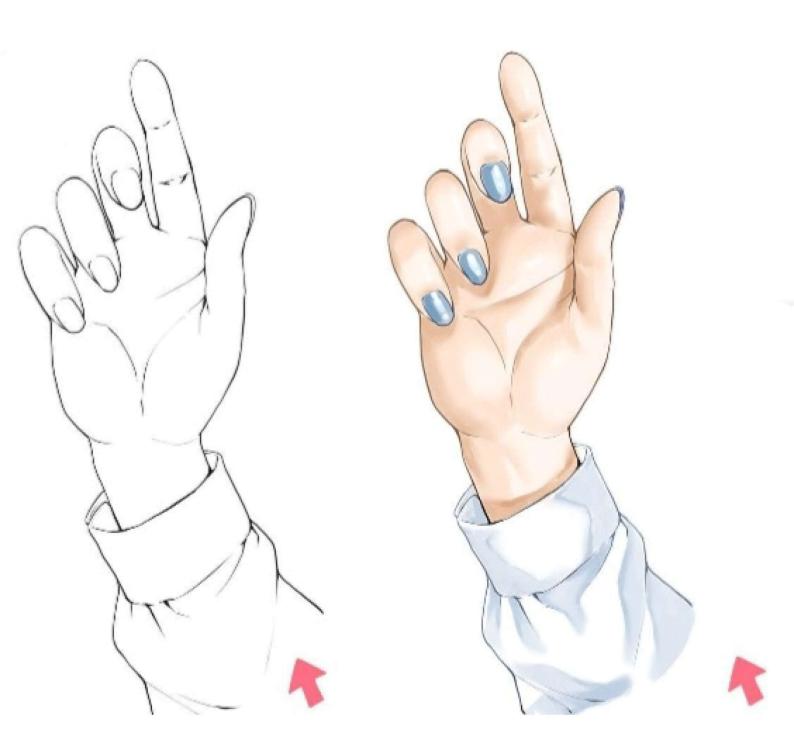


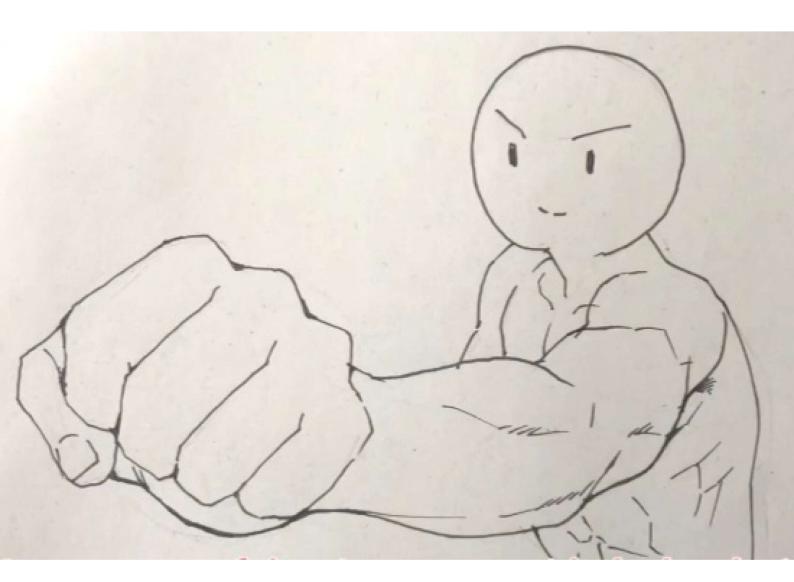


Page 4

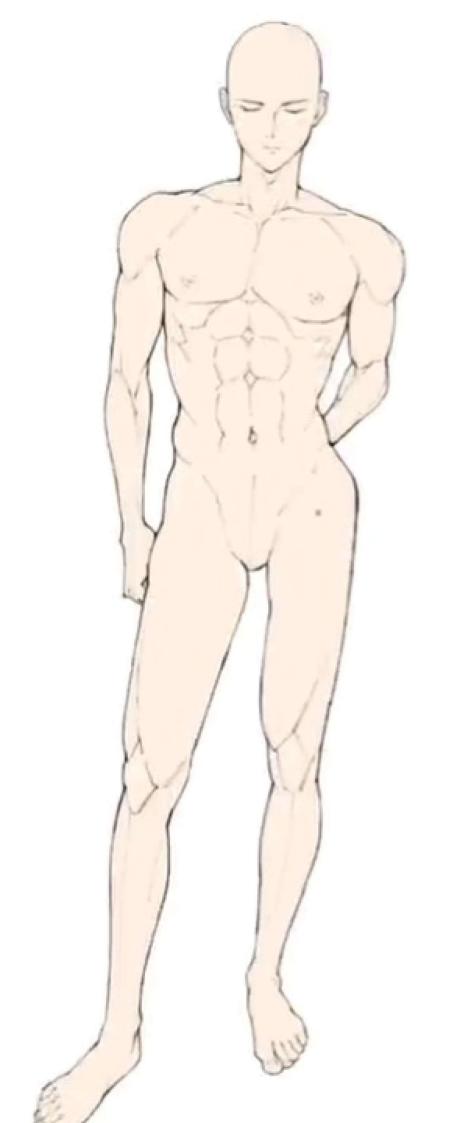




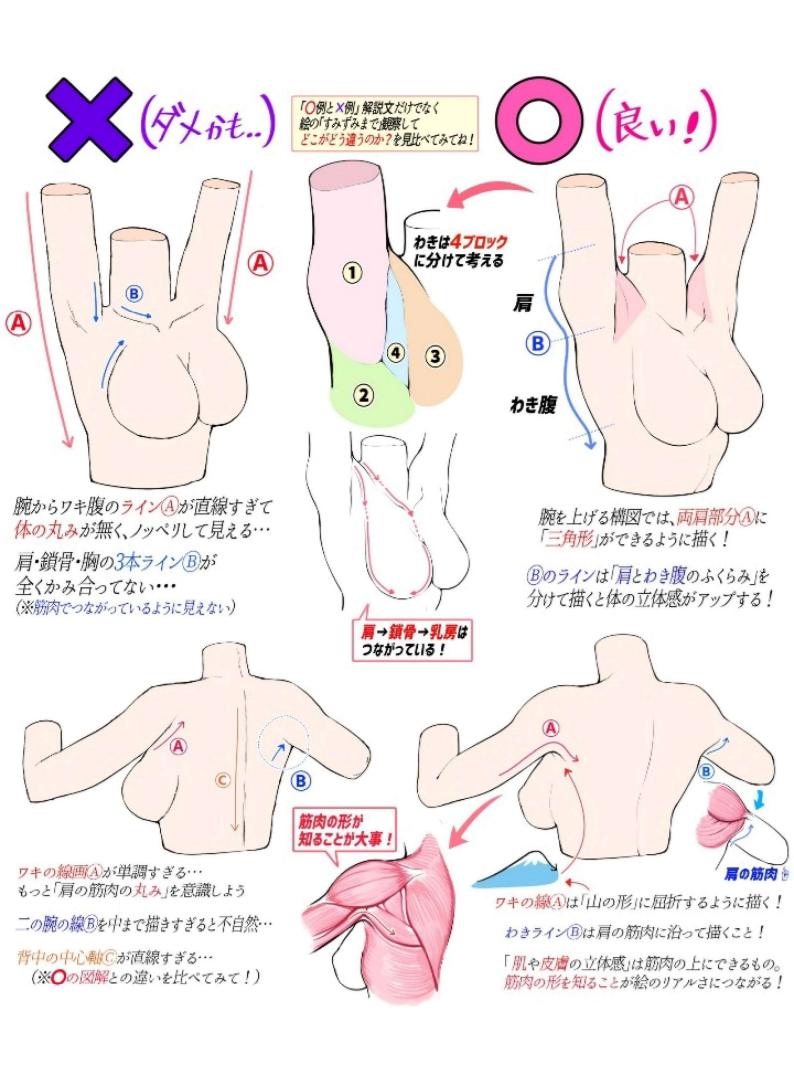


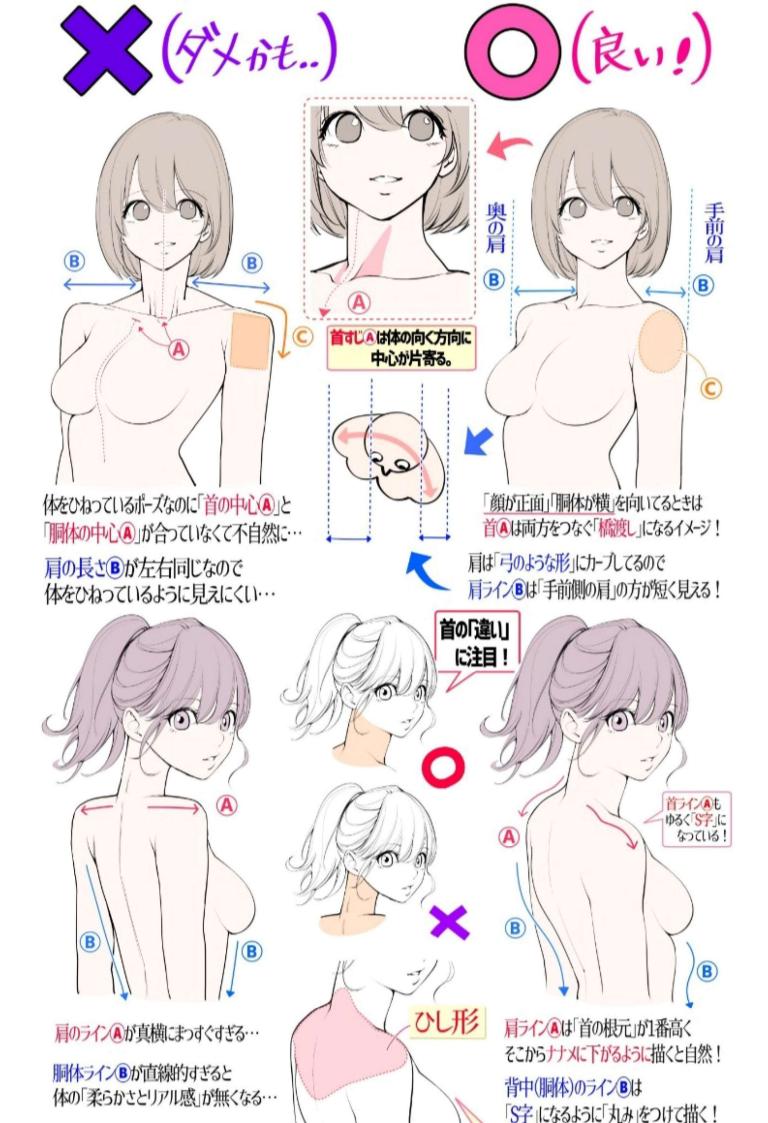


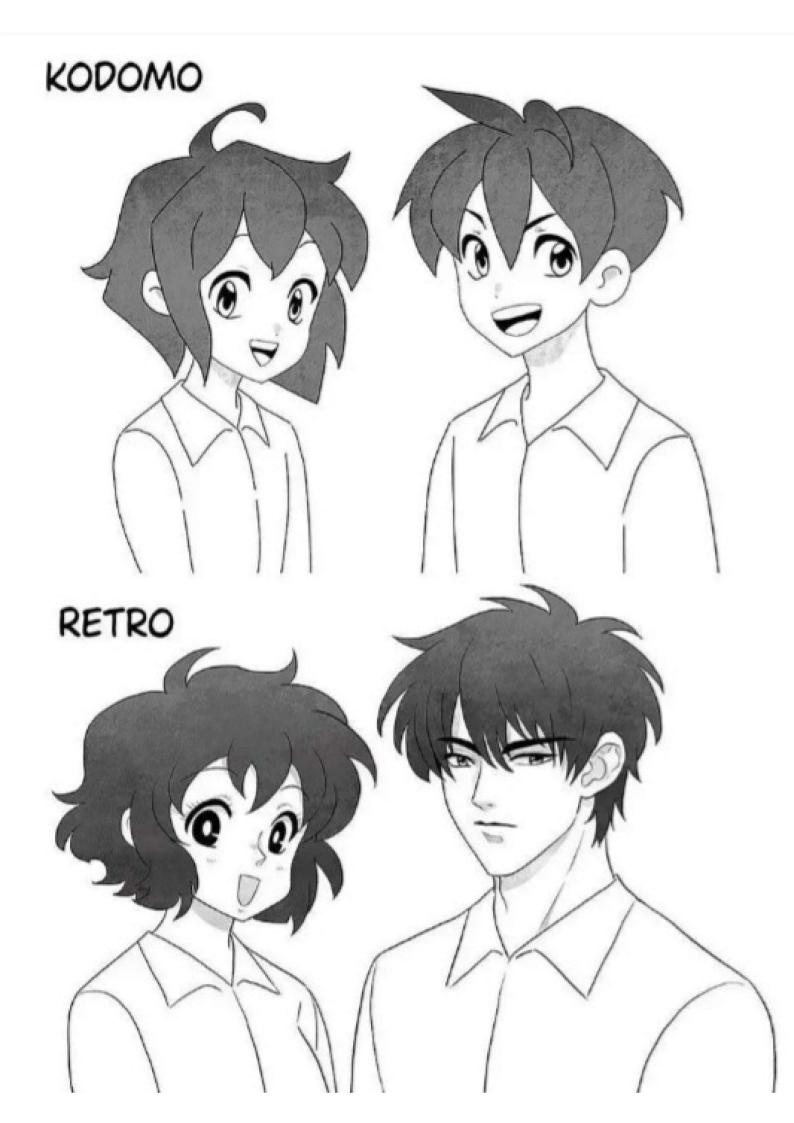


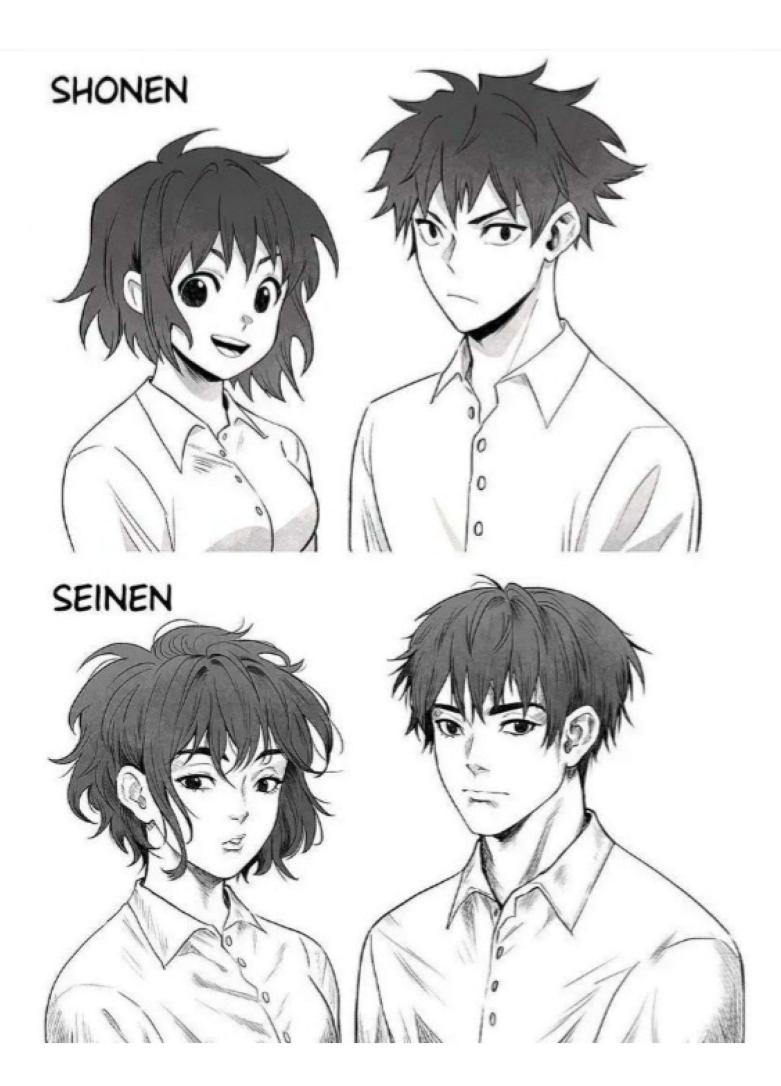




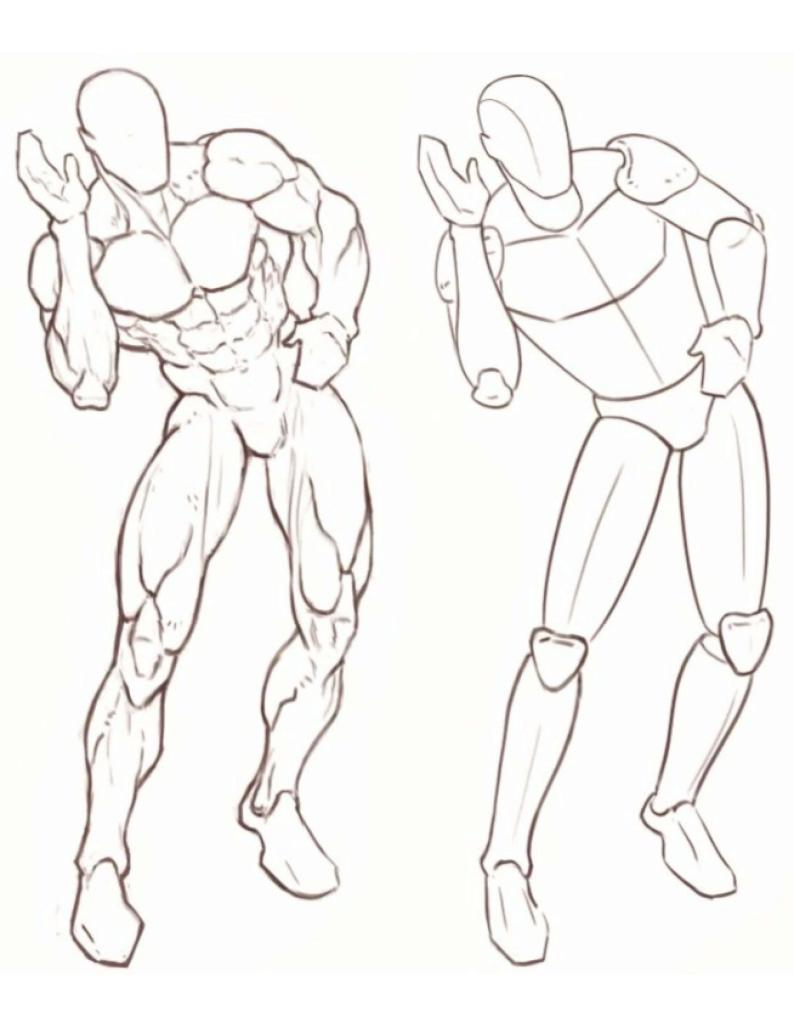


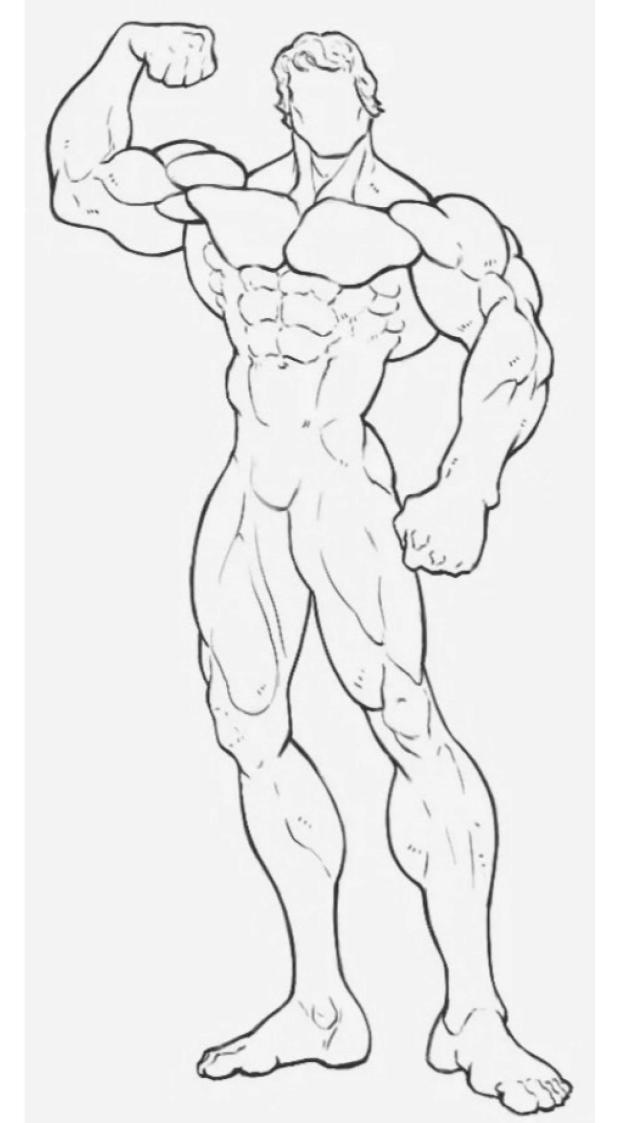


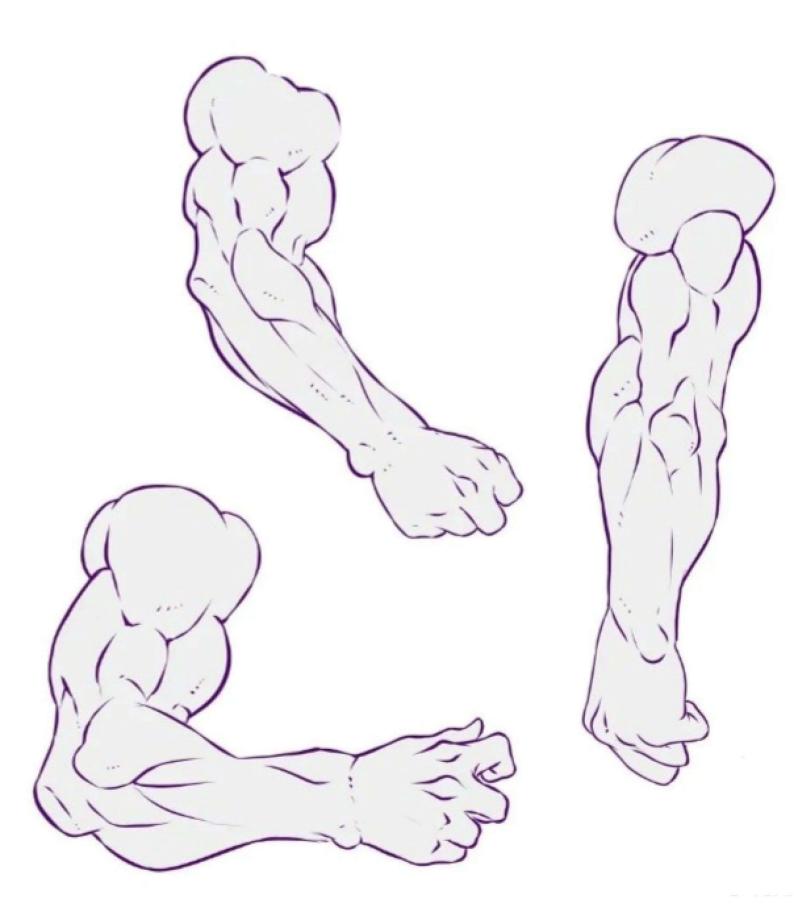


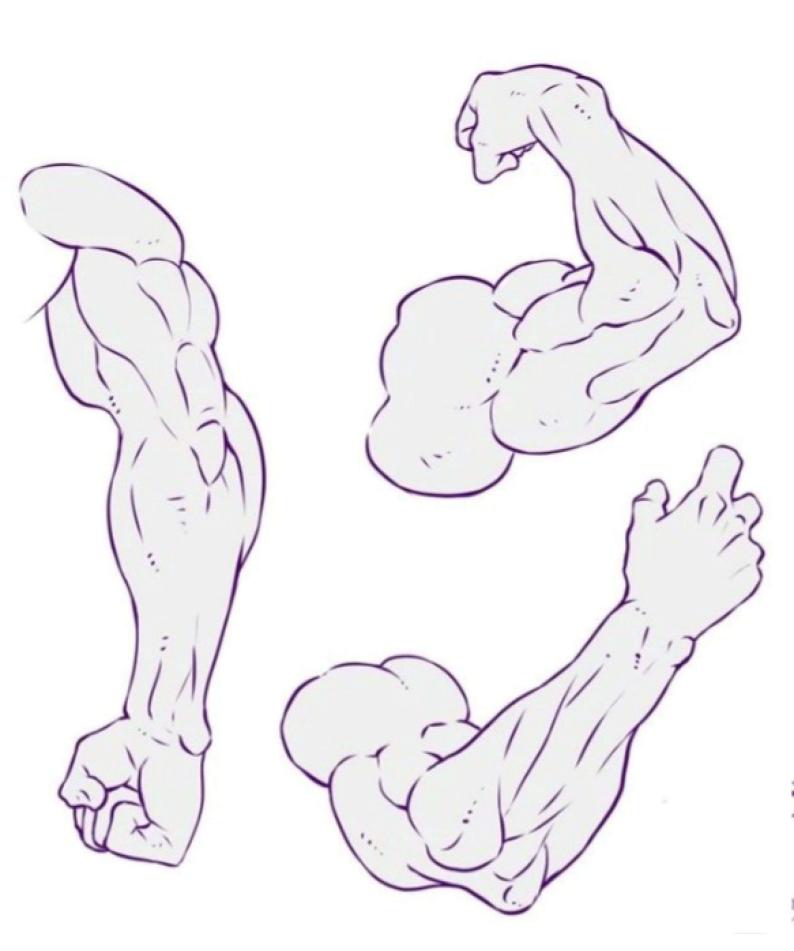


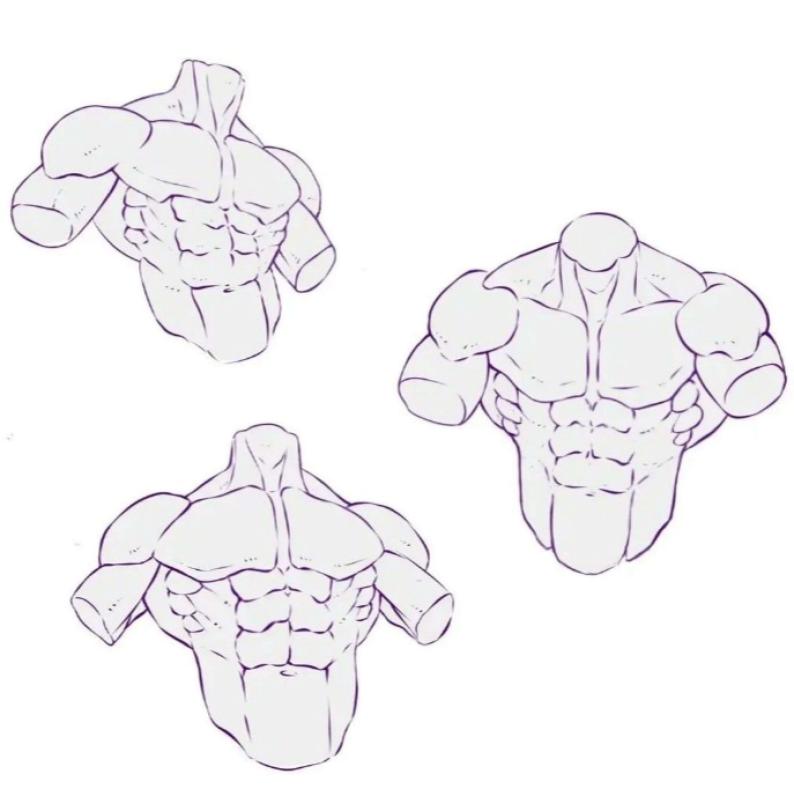


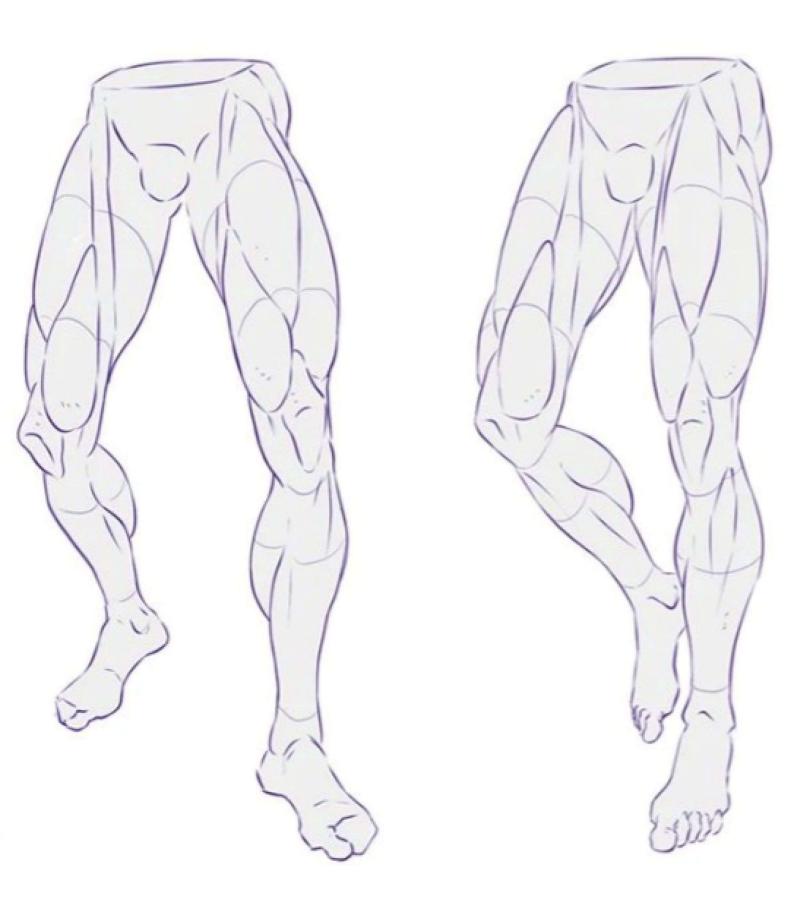




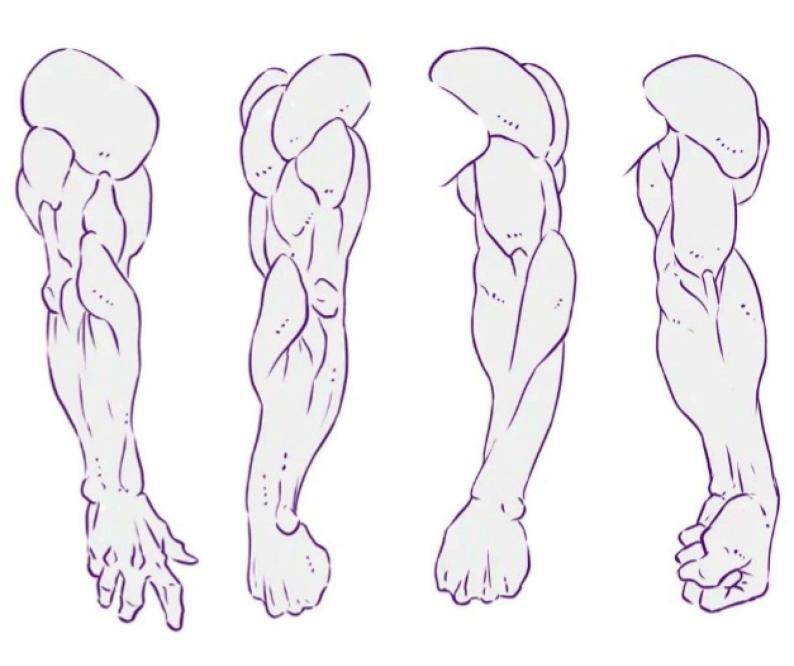


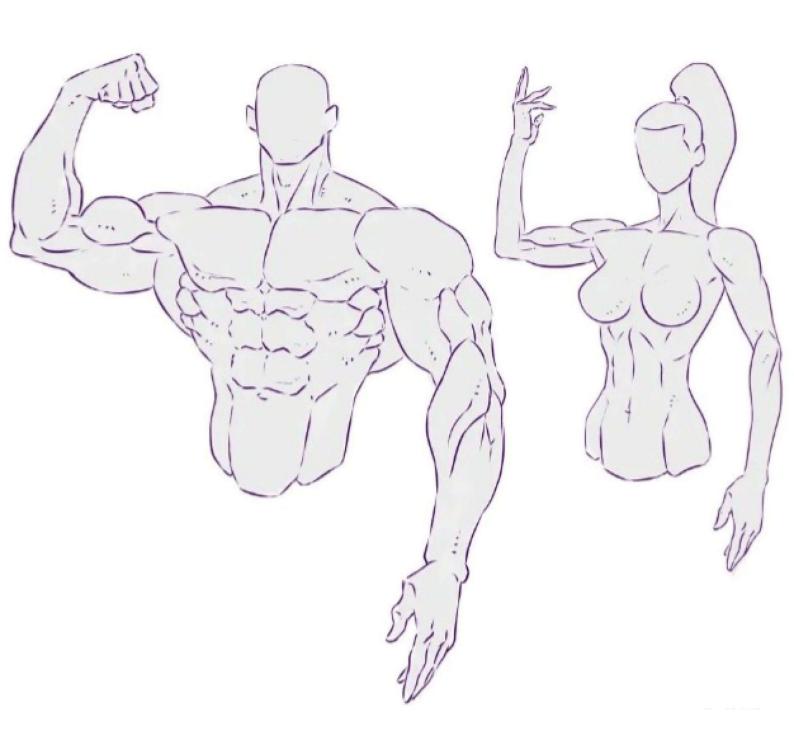


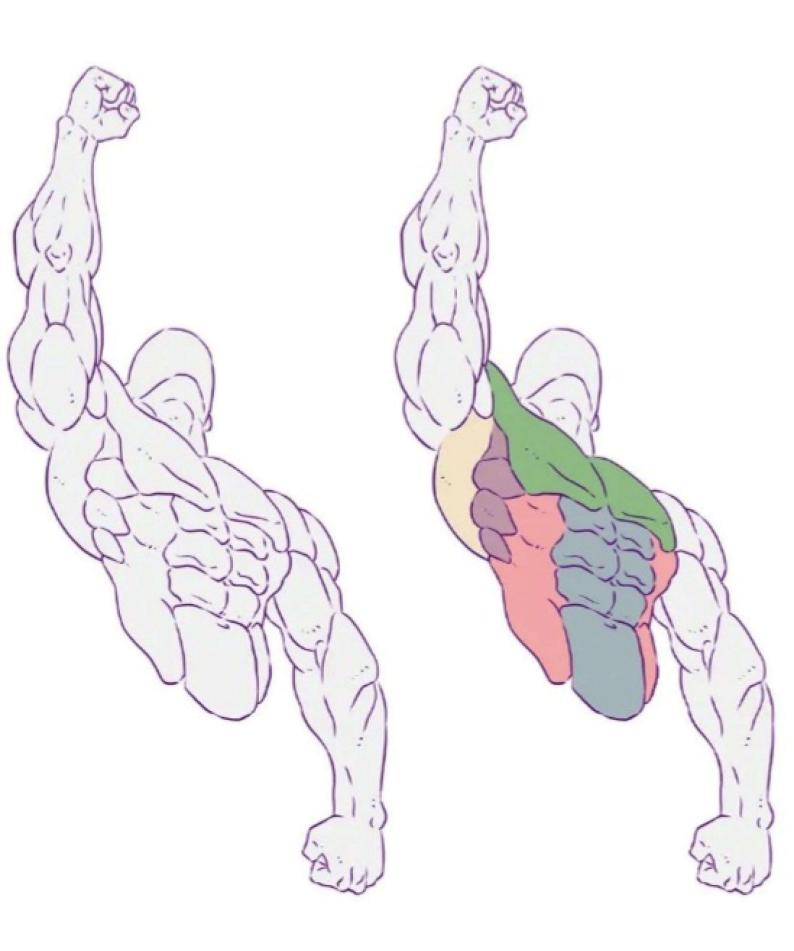


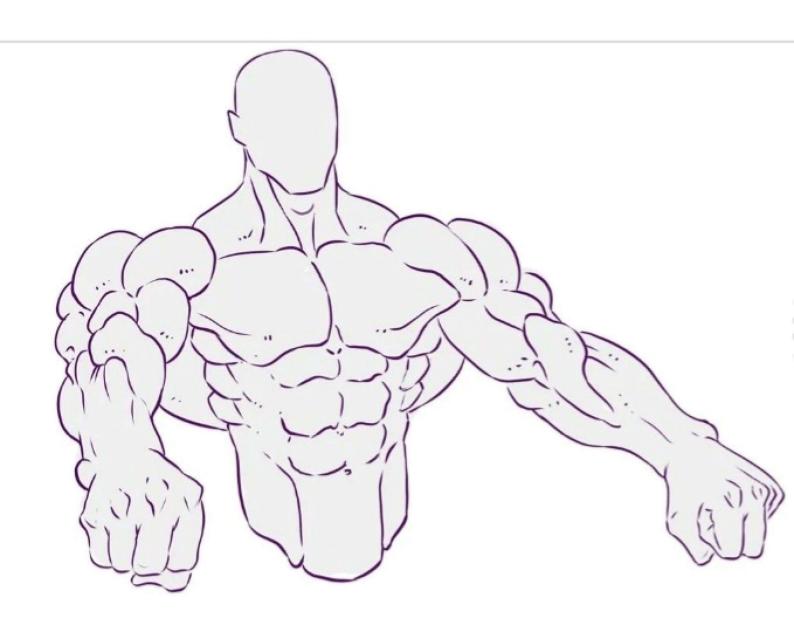


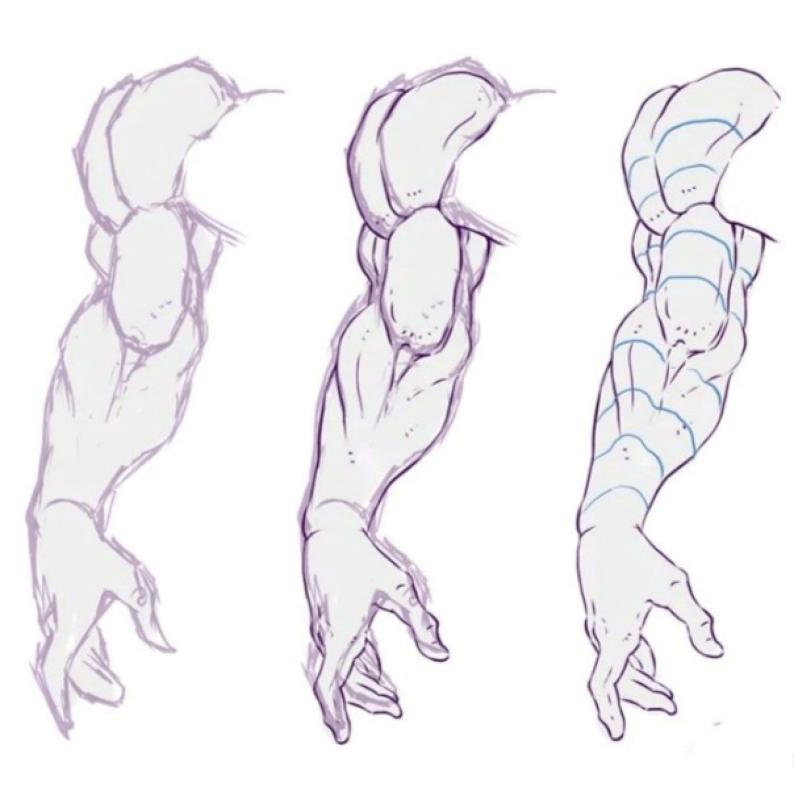




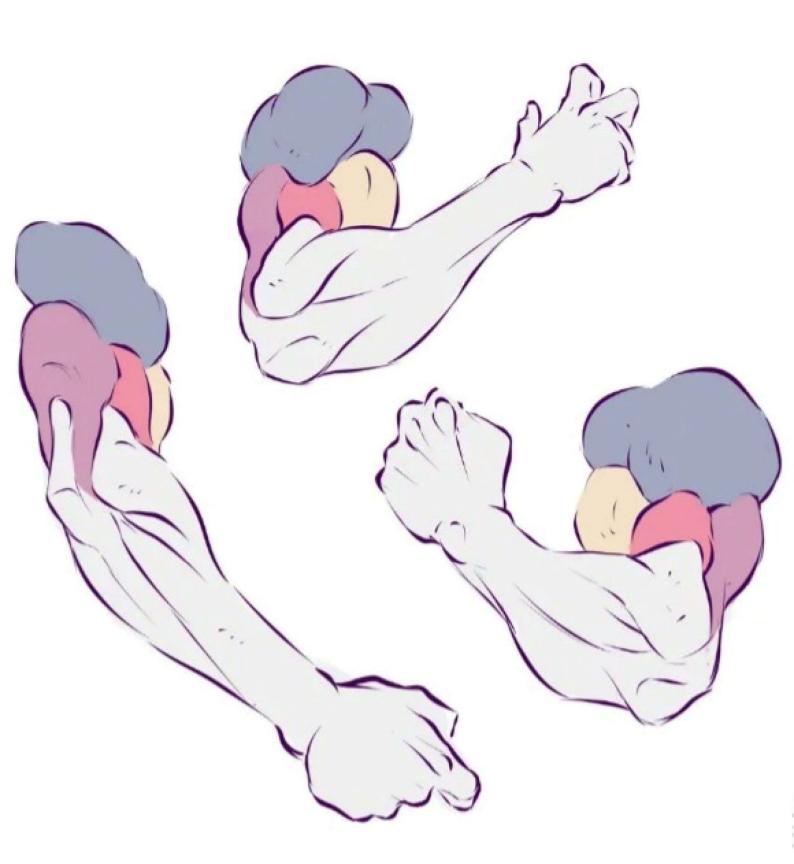


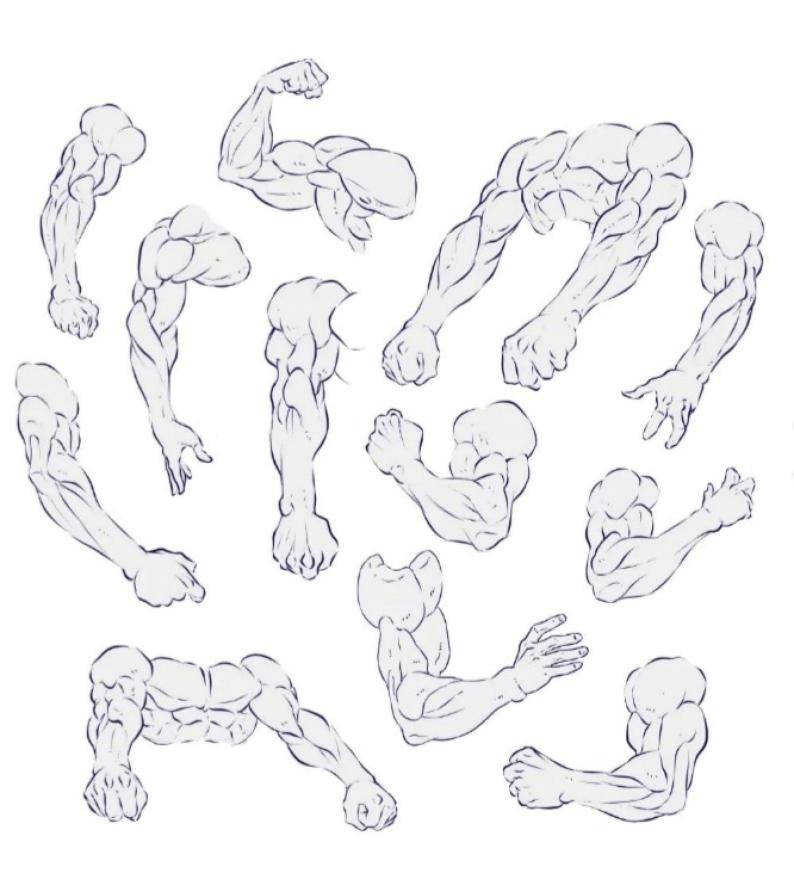


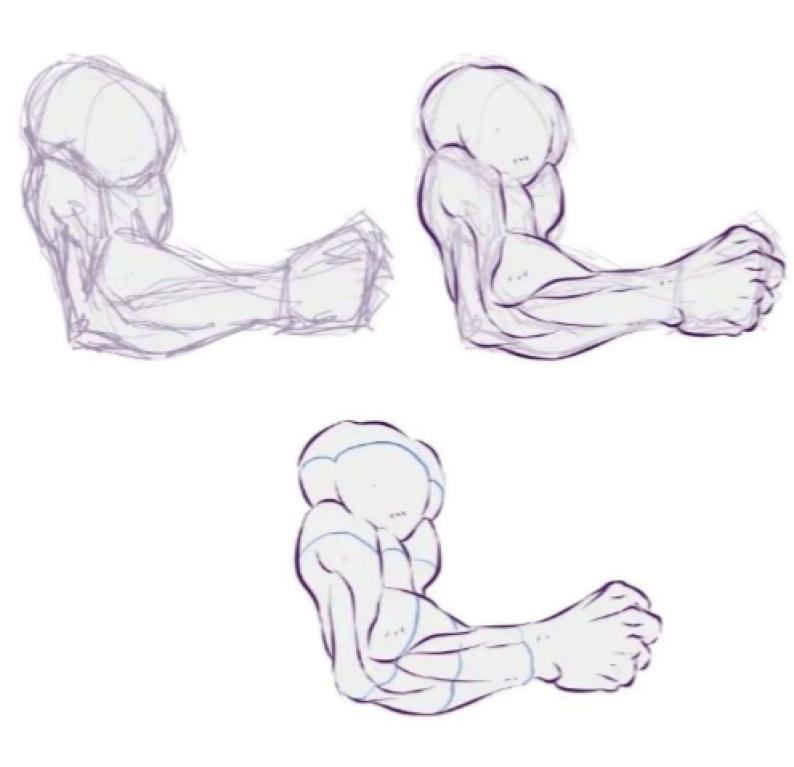


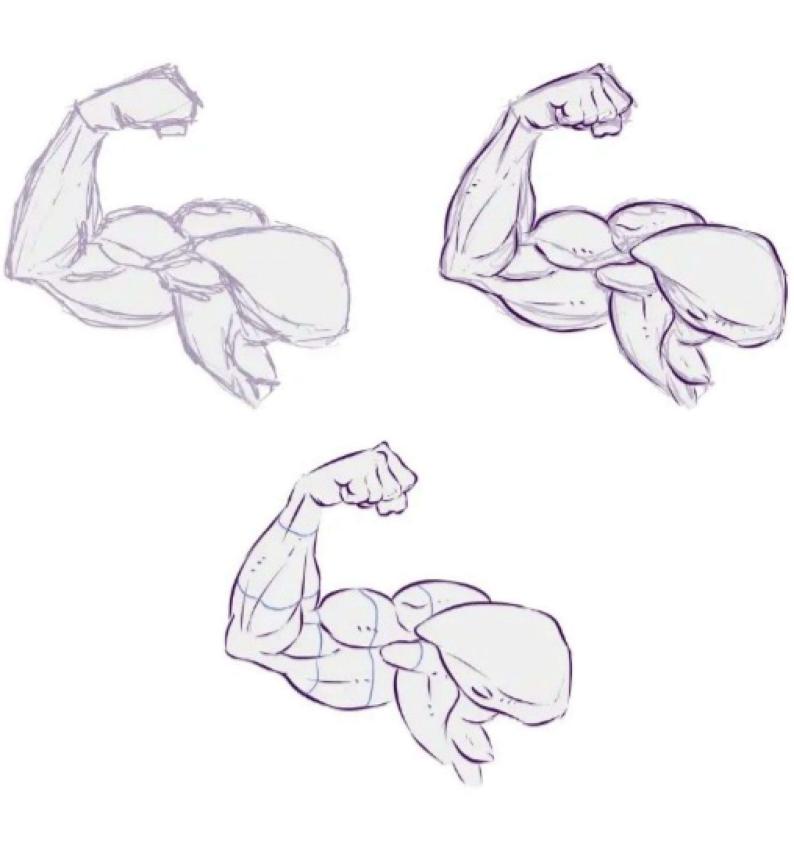




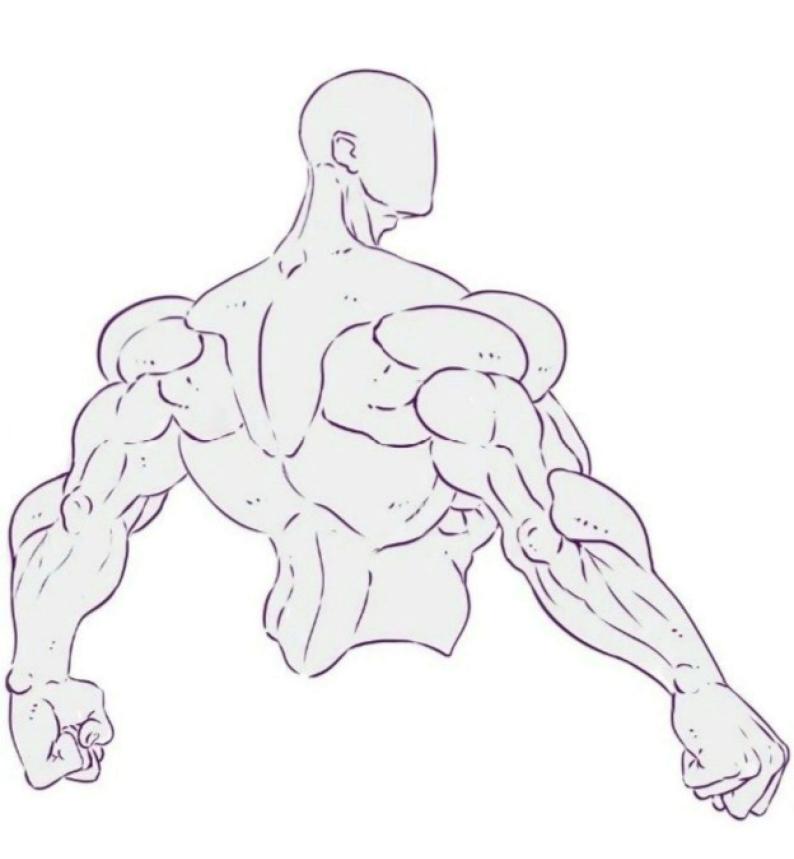


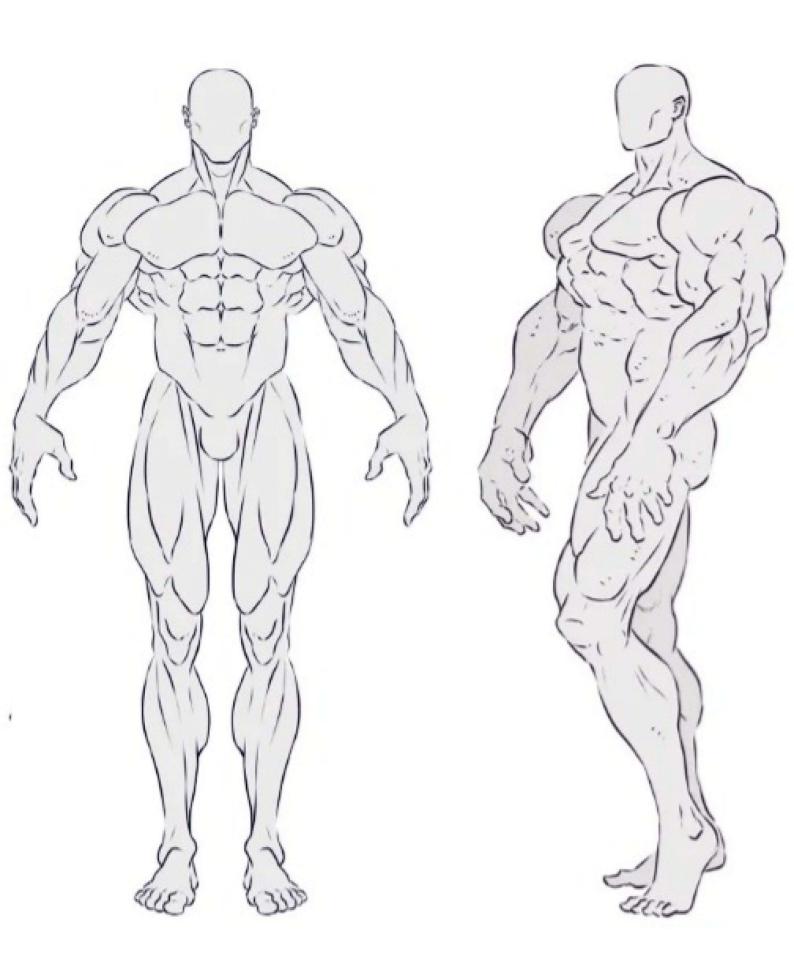


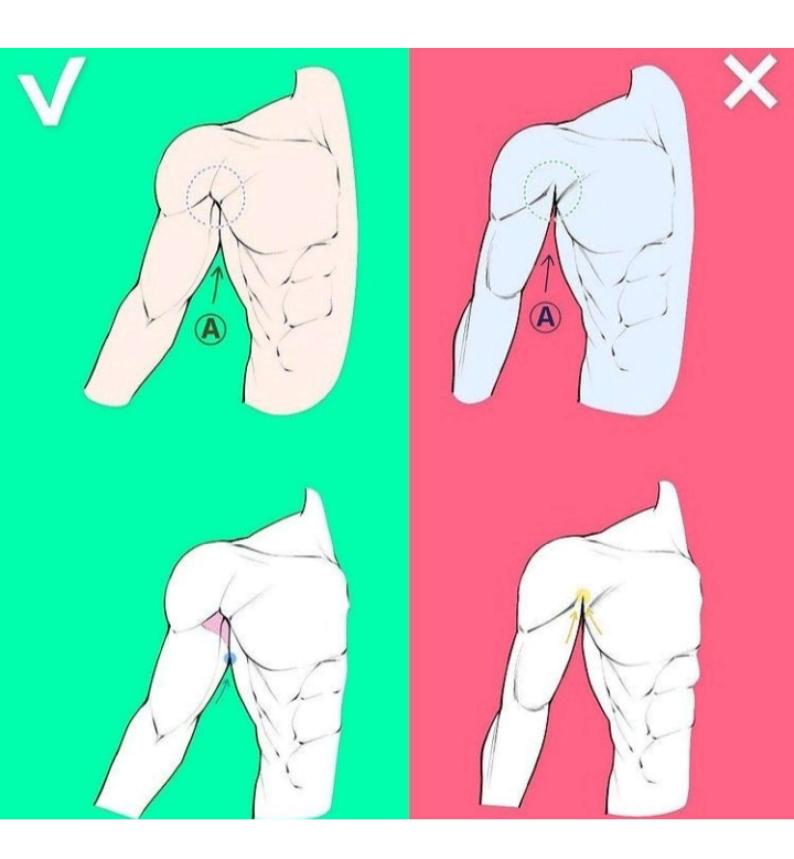




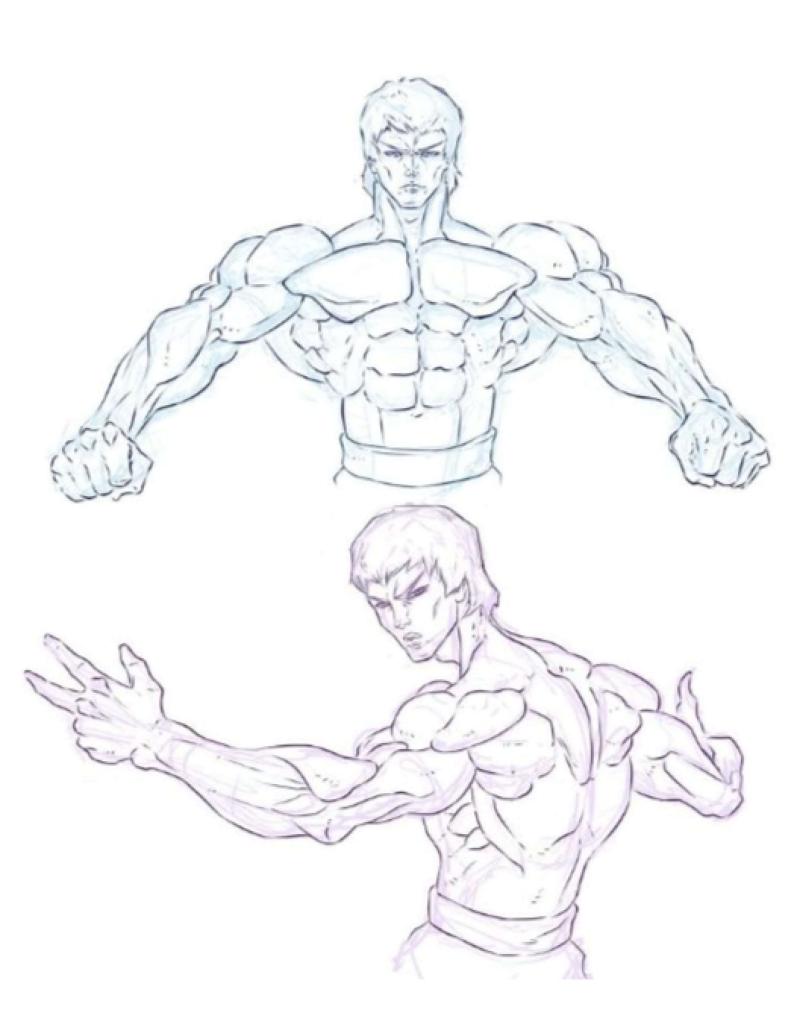




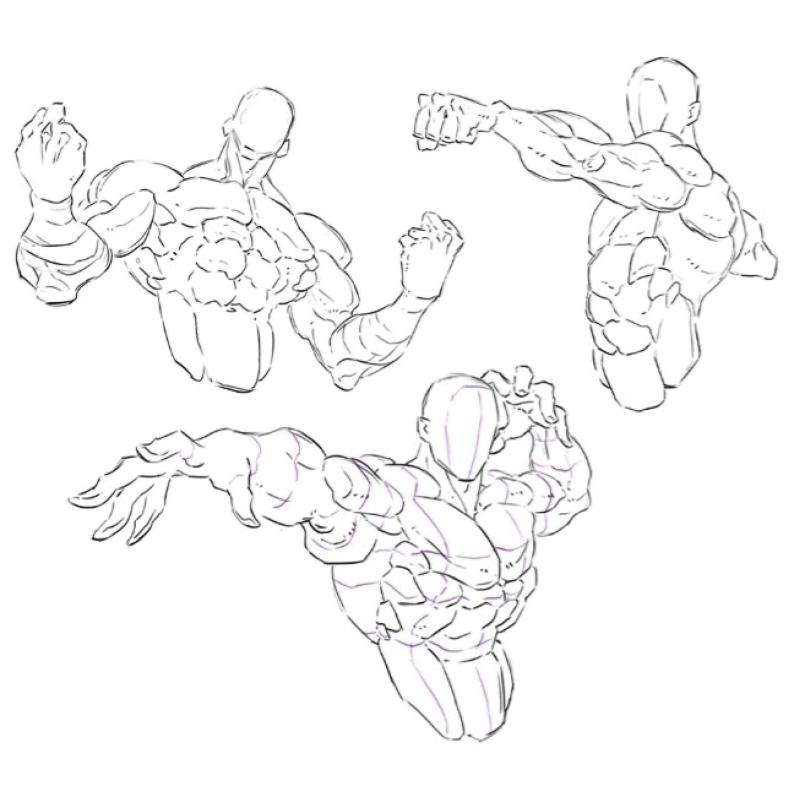


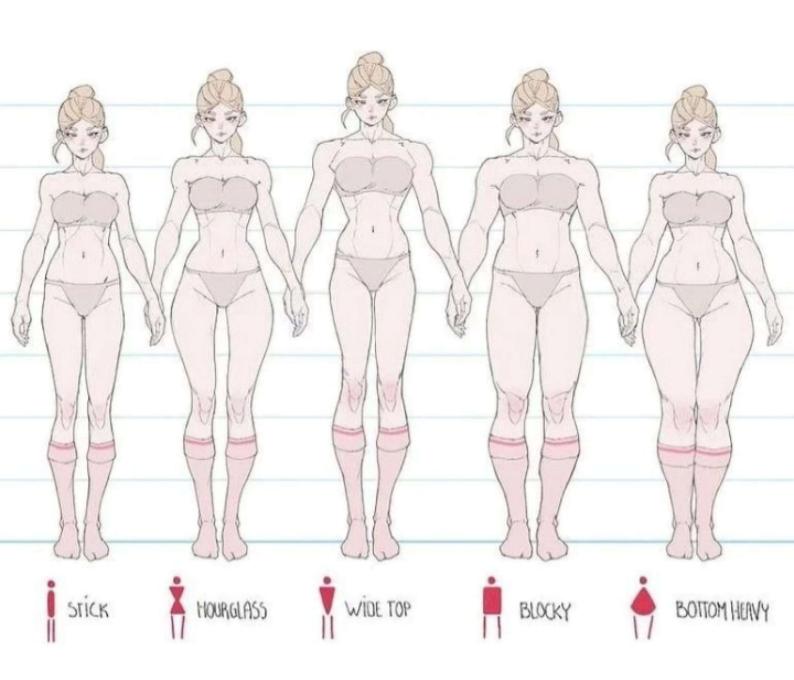




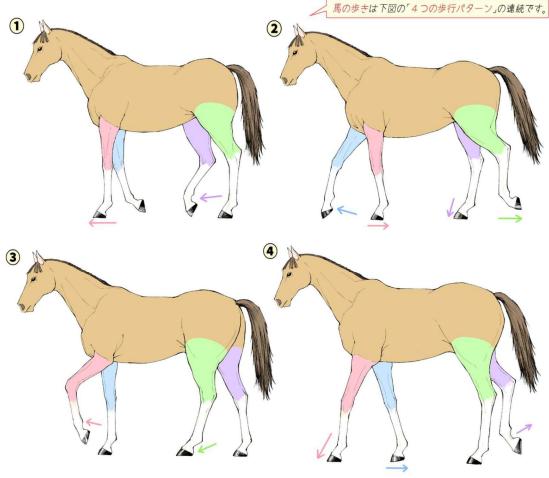














鹿毛(かげ)

明るい赤茶色で たてがみは体より暗い。



黒鹿毛(くるかげ)

黒味の強い赤茶色で たてがみも黒っぽい。



栗毛(くりげ)

8タイプの中で1番明るい 黄金のような黄褐色。



青鹿毛(あおかげ)

全身がほとんど黒色。 部分的に茶色が混じる場合あり。



白毛(しろげ)

生まれつきほぼ真っ白。 体毛もすべて純白で希少。



芦毛(あしげ)

体は白色っぽいが、 「黒い斑点や体毛」があり 白毛とは違う。



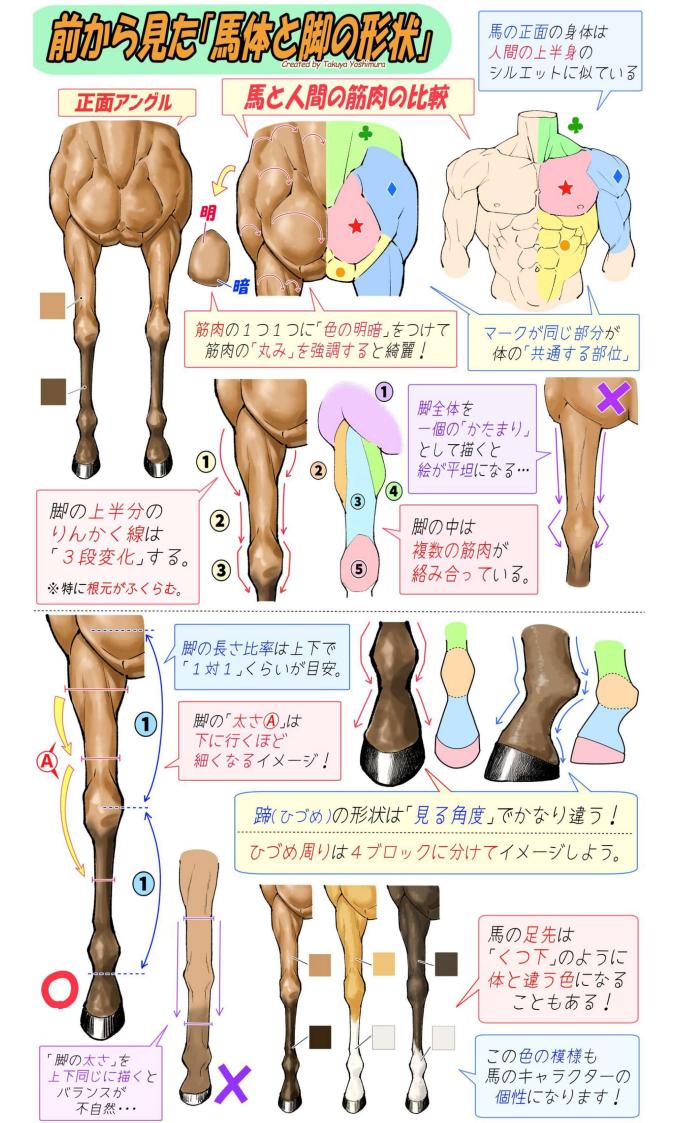
青毛(あおげ)

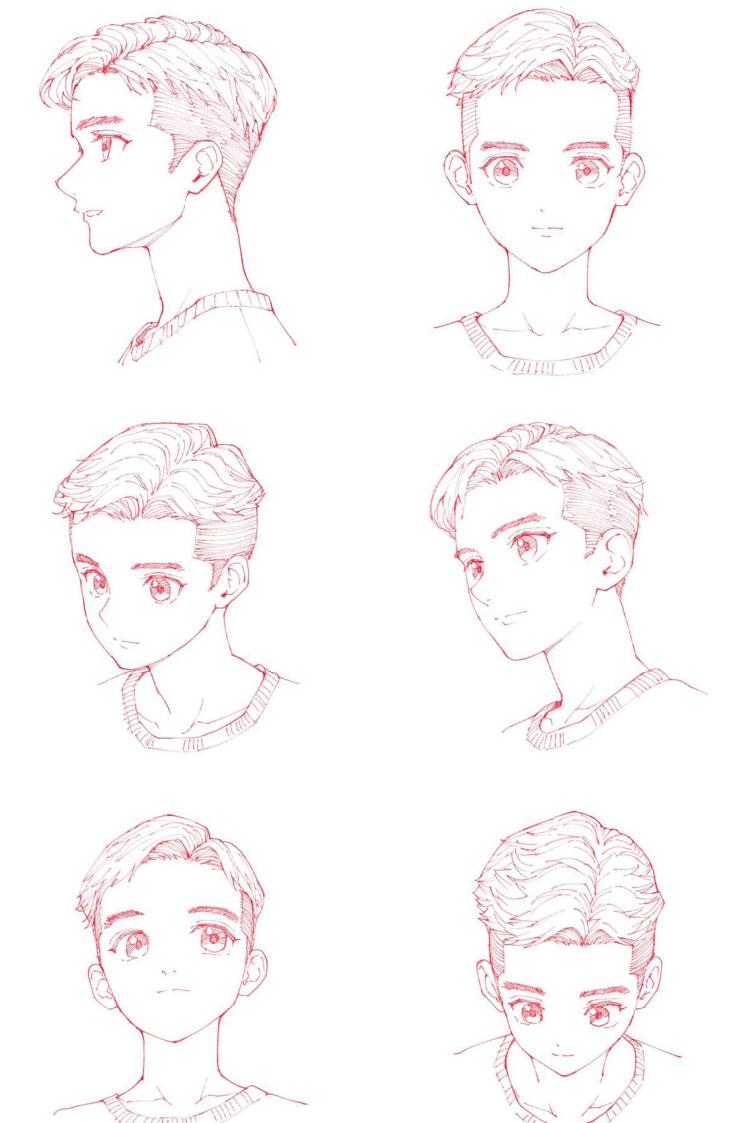
全身が完全に黒色。 青鹿毛のように部分的な 茶色も混じっていない。

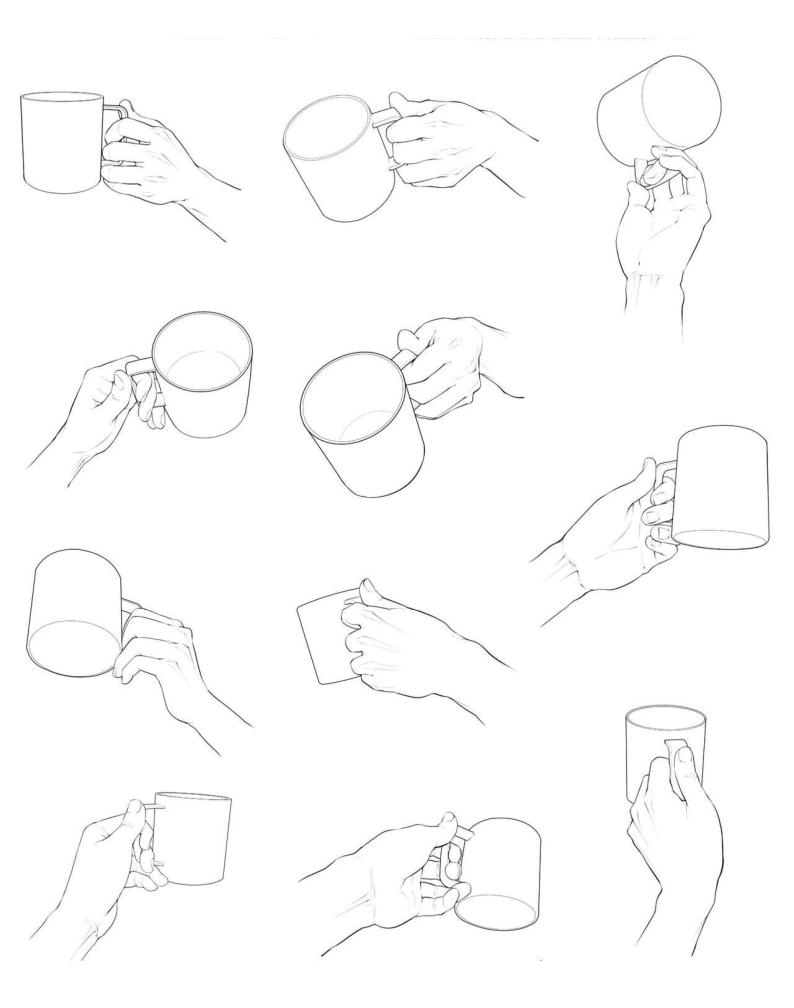


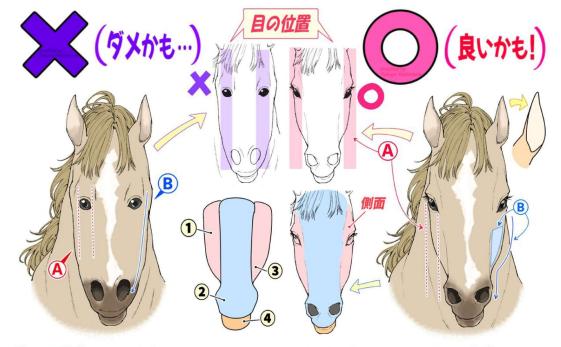
栃栗毛(とちくりげ)

栗毛よりも少し暗い黄褐色で ほのかに赤みが強い毛色。





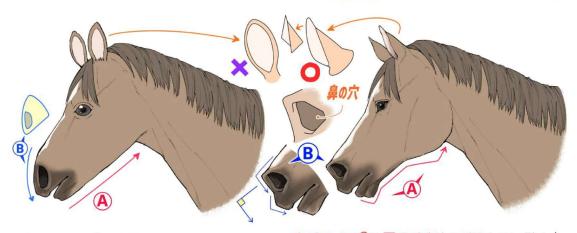




目の位置分が顔の中央部に寄りすぎ…

草食動物は「顔の側面」に目倒がある!

顔の横ライン®に「へこみ」が無く、 直線的すぎて馬の顔っぽくない… 顔の横ライン**®**はほっぺたに 「三角形」が入るようなシルエット!



あごラインAが直線すぎて不自然かも…

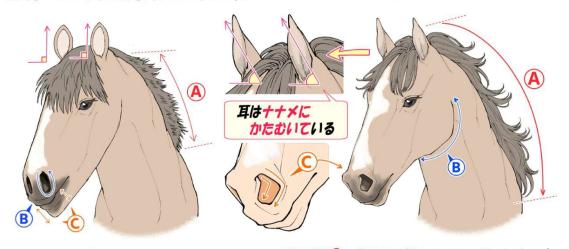
鼻ライン®を前下がりに「三角形」になると 「横顔のリアルさ」が半減する・・・

横向きなのに耳だけ前を向いているのは変…

あごラインAは両端が盛り上がるように描く!

鼻先®は「山が2つ」になるイメージ。 鼻先は「直角」に描き、上唇は前に出る!

耳の形は「2つの三角形」を合わせたシルエット!



たてがみ一の範囲が短すぎる…

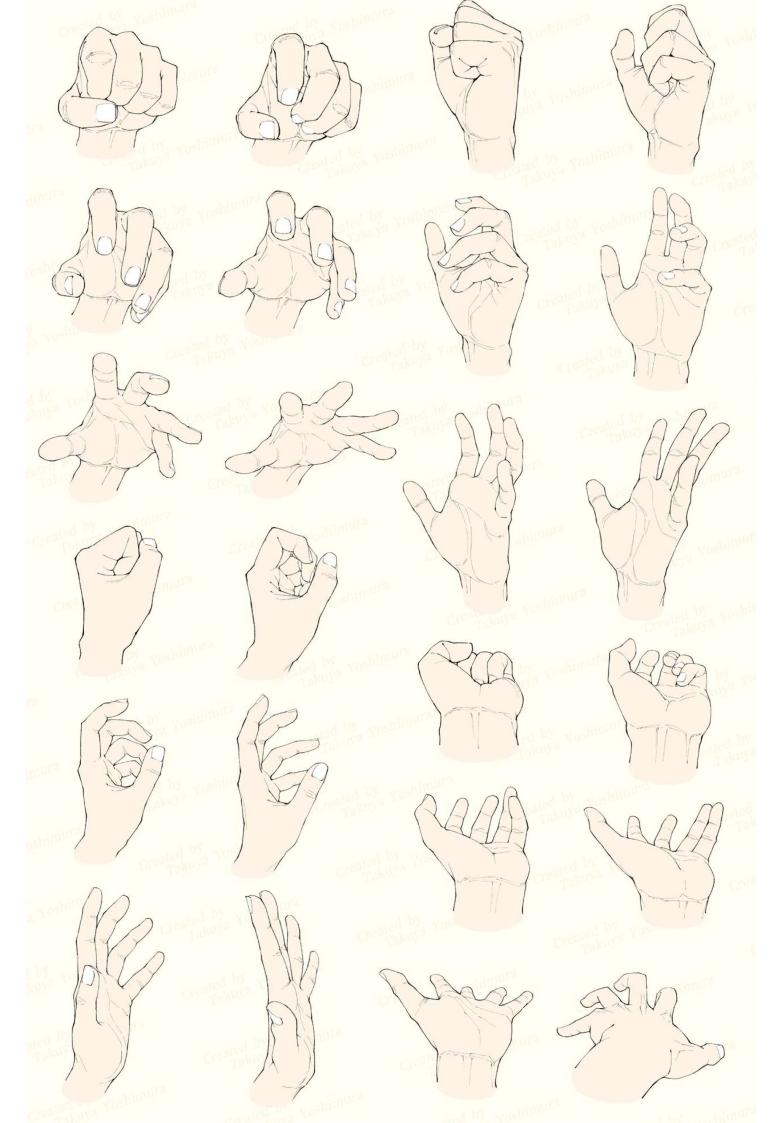
鼻の穴®が丸すぎるとリアルではないかも…

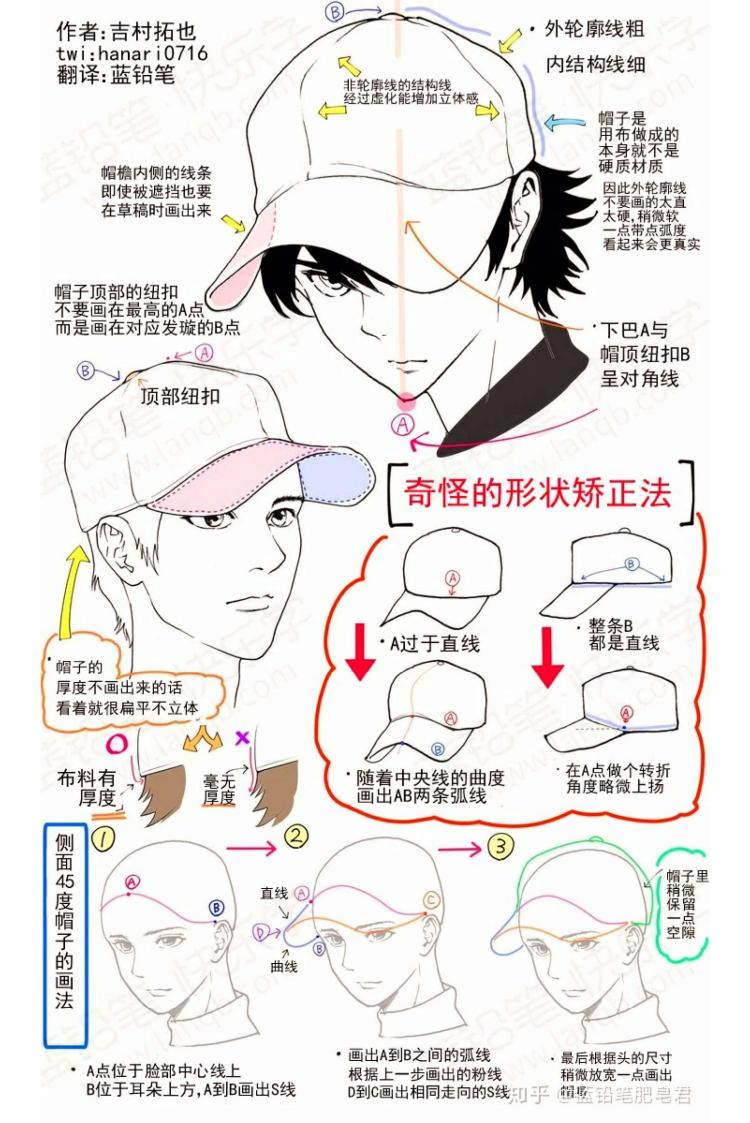
この角度の顔では「あごの幅で」が広すぎる…

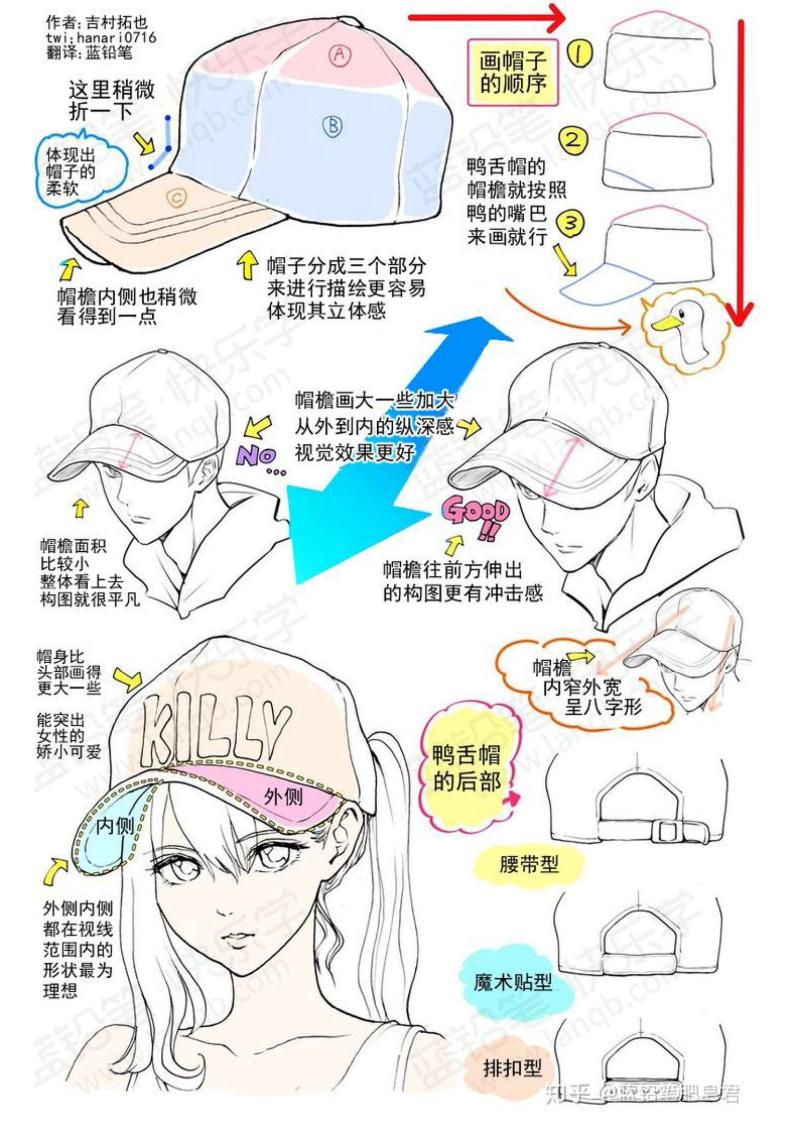
たてがみ (A)は首の付け根あたりまで描くと自然!

®のように「顔の付け根」部分に 「ふっくらした丸み」を出すと馬っぽくなる!

鼻の穴Cは少し曲がるようなシルエット!









顔ライン**④**が平坦すぎて 「馬の顔のシャープさ」が伝わらない…

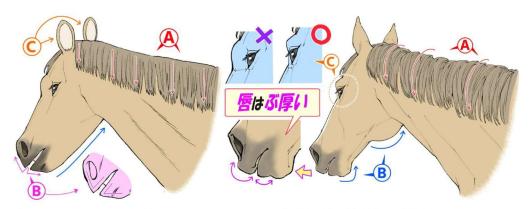
鼻の長さBが短いので馬っぽさが半減…

ロの形でがとがっていて不自然かも…

顔の比率は \mathbf{A} のように「 \mathbf{a} ・頬・鼻」の \mathbf{a} ブロックに分け「 $\mathbf{1}$ 対 $\mathbf{1}$ 対 $\mathbf{1}$ 」が目安!

顔ラインBは「3段変化」するイメージ!

馬が走っているときは耳Cは後ろへ向く!



たてがみの線**④**が直線すぎて 「首の立体感」が無くノッペリしてる…

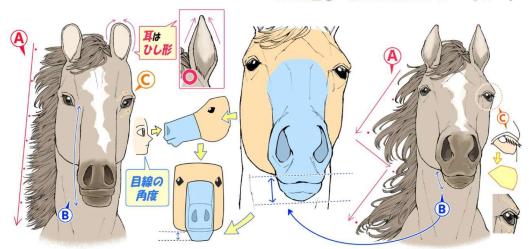
唇®が柔らかみが無く、とがり過ぎて不自然…

耳の向き②が「顔の向き」にマッチしてない…

たてがみの線(4)は「首の丸み」に合わせる!

あごライン**B**は「こぶ」のように ふくらんで見える方が馬っぽくなる!

ナナメ後方から見る構図なので 目の位置**©**は鼻すじに近づけて描くと自然!



たてがみのシルエット**A**が直線すぎる…

鼻ライン®が長すぎて「ゾウ」のよう… 顔の構図によって鼻の「見え方」も変わる!

下から見上げる構図で 目**②**が吊り上がると違和感がある… たてがみのシルエット例はジグザグにする!

鼻の正面から見る構図では **⑧**部分を短く描くとデッサンが自然!

下から見上げる構図では目の形**C**は 少し外側にタレさがると良いかも!

